



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Juego en sectores para mejorar el aprendizaje en niños de  
educación inicial – Chiclayo**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Educación Inicial

**AUTORAS**

Barrantes Bazan, Debbie Julissa ([orcid.org/0000-0003-1035-4382](https://orcid.org/0000-0003-1035-4382))

Tullume Salazar, Esperanza Virginia ([orcid.org/0000-0002-6473-0649](https://orcid.org/0000-0002-6473-0649))

**ASESORA**

Dra. Vilchez Delgado, Rosario Margarita ([orcid.org/0000-0002-7492-8042](https://orcid.org/0000-0002-7492-8042))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

CHICLAYO – PERÚ

2023

## **DEDICATORIA**

Con todo mi amor a Dios que siempre me acompaña, sobre todo en cada paso difícil que doy siendo mi fortaleza y mi guía.

Dedico mi trabajo, a cada uno de mis seres queridos, quienes han sido mi gran motivación para seguir adelante.

A mi madre por formarme con buenos valores y sentimientos lo cual me ha ayudado a seguir adelante y nunca rendirme, también por haber estado conmigo en los momentos más difíciles.

A mi hija que siempre ha estado conmigo en todo momento motivándome, ánimo mamá, tú puedes lograrlo y ser ejemplo para mí.

También a mis abuelos y hermana quienes han sido mi mayor motivación para los estudios y así terminar mi carrera.

### **Julissa**

Agradecer a Dios por permitirme realizar mis más grandes sueños y por brindarme su amor y sabiduría.

A mi madre, por brindarme soporte emocional, por apoyarme en todo momento y por motivarnos a seguir creciendo profesionalmente y cumplir mis metas.

A mi hermano por estar siempre conmigo y motivarme para salir adelante, y por último a mi sobrina que está en el cielo me ilumina, me guía para lograr mi sueño hecho realidad, decirte que el logro es mío pero el motivo fuiste Tú.

### **Esperanza**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecer a Dios, por iluminar nuestros pasos en este largo camino, a nuestros familiares por su apoyo incondicional, a la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Cesar Vallejo, por sus enseñanzas especialmente a la profesora Rosario Margarita Vílchez Delgado, asesora de tesis, por el apoyo incondicional y por haber sido una guía importante para la culminación de mi tesis y a la Institución Educativa Particular New People kids por permitirnos desarrollar la investigación.

Julissa y Esperanza



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, VILCHEZ DELGADO ROSARIO MARGARITA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Juego en sectores para mejorar el aprendizaje en niños de educación inicial – Chiclayo", cuyos autores son TULLUME SALAZAR ESPERANZA VIRGINIA, BARRANTES BAZAN DEBBIE JULISSA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

CHICLAYO, 05 de Julio del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
VILCHEZ DELGADO ROSARIO MARGARITA <b>DNI:</b> 16621039 <b>ORCID:</b> 0000-0002-7492-8042	Firmado electrónicamente por: VDELGADOR el 24- 07-2023 11:03:52

Código documento Trilce: TRI - 0571924





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Declaratoria de Originalidad de los Autores**

Nosotros, BARRANTES BAZAN DEBBIE JULISSA, TULLUME SALAZAR ESPERANZA VIRGINIA estudiantes de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juego en sectores para mejorar el aprendizaje en niños de educación inicial – Chiclayo", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
TULLUME SALAZAR ESPERANZA VIRGINIA <b>DNI:</b> 75501460 <b>ORCID:</b> 0000-0002-6473-0649	Firmado electrónicamente por: ETULLUME el 19-07-2023 21:31:10
BARRANTES BAZAN DEBBIE JULISSA <b>DNI:</b> 74610658 <b>ORCID:</b> 0000-0003-1035-4382	Firmado electrónicamente por: DBARRANTESB el 18-07-2023 22:36:42

Código documento Trilce: INV - 1358727

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor.....	iv
Declaratoria de originalidad de los autores.....	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Índice de figuras.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEORICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	22
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	22
3.2. Variables y operacionalización.....	22
3.3. Población, muestra y muestreo.....	25
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	27
3.5. Procedimientos.....	30
3.6. Métodos de análisis de datos.....	31
3.7. Aspectos éticos.....	32
IV. RESULTADOS.....	33
V. DISCUSIÓN.....	46
VI. CONCLUSIONES.....	52
VII RECOMENDACIONES.....	53
Referencias.....	54
Anexos.....	

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b>	<i>Organización de la población de 4 años de la I.E.P. “New People Kids”</i>	26
<b>Tabla 2</b>	<i>Organización de la muestra del aula de 4 años de la I.E.P. “New People Kids”</i>	27
<b>Tabla 3</b>	<i>Validez del instrumento de evaluación del aprendizaje.</i>	26
<b>Tabla 4</b>	<i>Confiabilidad del instrumento de aprendizaje</i>	26
<b>Tabla 5</b>	<i>Nivel de aprendizaje</i>	29
<b>Tabla 6</b>	<i>Dimensión: concepto</i>	30
<b>Tabla 7</b>	<i>Dimensión: representaciones</i>	31
<b>Tabla 8</b>	<i>Dimensión: preposiciones</i>	31
<b>Tabla 9</b>	<i>Nivel de aprendizaje</i>	34
<b>Tabla 10</b>	<i>Dimensión: concepto post test</i>	35
<b>Tabla 11</b>	<i>Dimensión: representaciones post test</i>	36
<b>Tabla 12</b>	<i>Dimensión: preposiciones post test</i>	37
<b>Tabla 13</b>	<i>Cuadro comparativo entre el pre y post test en base al aprendizaje de los niños.</i>	38
<b>Tabla 14</b>	<i>Cuadro comparativo del pre test y post test en el aprendizaje de los niños por dimensiones.</i>	38
<b>Tabla 15</b>	<i>Estadígrafos comparativos en el pre y post test determinados a la muestra de estudio.</i>	39
<b>Tabla 16</b>	<i>Datos para la aplicación de la prueba T</i>	39
<b>Tabla 17</b>	<i>Prueba t para medias de dos muestras emparejadas</i>	40

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b>	<i>Porcentaje de aprendizaje</i>	29
<b>Figura 2</b>	<i>Porcentaje del concepto de acuerdo al pre test</i>	30
<b>Figura 3</b>	<i>Porcentaje de la dimensión representaciones</i>	31
<b>Figura 4</b>	<i>Porcentaje de preposiciones</i>	32
<b>Figura 5</b>	<i>Porcentaje de aprendizaje</i>	35
<b>Figura 6</b>	<i>Porcentaje del concepto de acuerdo al post test</i>	35
<b>Figura 7</b>	<i>Porcentaje de la dimensión representaciones.</i>	36
<b>Figura 8</b>	<i>Porcentaje de preposiciones</i>	

## Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general determinar que los juegos en sectores mejoran el aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids -Chiclayo, de tipo aplicado, con enfoque cuantitativo, y diseño pre experimental. La población estuvo constituida por 28 niños de 4 años del aula azul, la misma que se tomó como muestra. Se utilizó como técnica la observación, y como instrumento una lista de cotejo. Se obtuvo como resultado en el pre test, que el 50% equivalente a 14 niños muestran un nivel deficiente, luego el 35.71%, 10 niños mostraron un nivel regular y tan solo 4 de ellos tienen 14.29% en el nivel satisfactorio en su aprendizaje y sus dimensiones las cuales son: conceptos, representaciones y preposiciones; después de la implementación del programa, se obtuvo que el 64.29%, es decir, 18 infantes, mostraron un nivel satisfactorio; el 25% que son 7 niños presentaron un nivel regular; y solamente 3 de ellos equivalente al 10.71%, demostrando un nivel deficiente, concluyendo que los juegos en sectores tienen un impacto positivo en la mejora del aprendizaje de los niños de cuatro años en la Institución educativa inicial New People Kids, Chiclayo.

**Palabras clave:** Juego en sectores, aprendizaje, conceptos, representaciones, preposiciones.

## **Abstract**

The general objective of this research work was to determine that games in sectors improve the learning of four-year-old children from the New People Kids-Chiclayo initial educational institution, of an applied type, with a quantitative approach, and pre-experimental design. The population consisted of 28 4-year-old children from the blue classroom, the same one that was taken as a sample. Observation was used as a technique, and a checklist as an instrument. It was obtained as a result in the pre-test, that 50% equivalent to 14 children show a deficient level, then 35.71%, 10 children showed a regular level and only 4 of them have 14.29% at the satisfactory level in their learning and its dimensions which are: concepts, representations and prepositions; After the implementation of the program, it was obtained that 64.29%, that is, 18 infants, showed a satisfactory level; 25% that are 7 children presented a regular level; and only 3 of them equivalent to 10.71%, demonstrating a deficient level, concluding that the games in sectors have a positive impact on improving the learning of four-year-old children in the New People Kids initial educational institution, Chiclayo.

**Keywords:** Game in sectors, learning, concepts, representations, preposition

## **I. INTRODUCCIÓN**

La educación es de suma importancia de cualquier sociedad y transversal a todos los sectores, por lo que debe ser primordial en la etapa inicial ya que es el eje o fundamento de la educación para todos. La importancia del juego y su influencia en el aprendizaje estuvo demostrada mediante otros estudios, que los niños jueguen con mayor frecuencia son talentosos, activos y creativos, crecen y aprenden. Por ello, uno de los principios básicos del currículo nacional y de las últimas tendencias pedagógicas es el aprendizaje basado en el juego libre o espontáneo. Según UNICEF (2018) indicó que, el juego es una de las principales vías para que los niños adquieran habilidades y conocimientos fundamentales. En consecuencia, se generan oportunidades para que los niños jueguen y se crea un entorno propicio que fomenta tanto el juego como el descubrimiento y el aprendizaje.

De acuerdo con la Organización Mundial de Salud (OMS) (2018) señaló que, aproximadamente 200 millones de niños carecen de una completa comprensión del progreso cognitivo y emocional, lo que representa un factor significativo en su proceso de aprendizaje. Se estima que el 60% de ellos no poseen capacidades de procesamiento significativas, mientras que el 53 % presenta un bajo nivel de competencia social y el 40 % pertenece a un nivel socioeconómico desfavorecido; por lo tanto, estas circunstancias obstaculizan el desarrollo integral de los niños.

El juego contribuye al aprendizaje en los niños menores de cuatro años, sobre todo el juego libre en áreas, porque es una actividad espontánea que comienza con la decisión y el proceso personal del niño, al crear actividades de acuerdo con los intereses y necesidades de este. Se puede decir que los juegos de sectores se basan en el constructivismo porque proponen que los niños aprendan a través de un trabajo de campo que se le presenta, el reto de permitirles decidir sobre una actividad que quieren realizar, una variedad de propuestas, analizar y elegir las más factible, asumir la responsabilidad y evaluar su propio trabajo y el de sus compañeros. En el juego del trabajo, el docente tiene importantes responsabilidades como la observación y la mediación, monitoreando constantemente el trabajo realizado por el niño e interviniendo en los casos

especiales en que se requiera la conciliación.

Por eso, el Ministerio de Educación (2016) manifestó que, el proceso de aprendizaje implica una transformación duradera en el comportamiento, pensamiento y vínculos de una persona, resultado de su experiencia consciente y la interacción con su entorno o con otros individuos. A lo largo de nuestra vida, desde la niñez hasta la adultez, poseemos la capacidad de registrar, examinar, justificar y evaluar nuestras vivencias, convirtiendo nuestras percepciones y conclusiones en adquisiciones de conocimiento sólidas y significativas.

Por ello los niños, adolescentes y adultos aprendemos desde nuestras capacidades ya que de esta manera los conocimientos que vamos adquiriendo en el proceso son aprendizajes que a la larga utilizamos y nos sirven para analizar e indagar de las experiencias de aprendizaje que nos deja cada proceso vivido. Por esta razón, el aprendizaje según el ministerio de educación está discutiendo sus características, su importancia y, básicamente, que se debe dedicar tiempo a las actividades diarias y cotidianas de los niños en el entorno del jardín de infancia.

En la Institución Educativa Inicial - New People Kids, La victoria, se evidenció a través de nuestra práctica docente que los niños reflejan un bajo rendimiento en el aprendizaje, falta de creatividad, poca imaginación, dificultades para relacionarse con los demás compañeros siendo que el juego es donde los niños aprenden y su ausencia en la infancia puede acarrear consecuencias indeseables, escasa identificación de objetos y vivencias, el nivel de escritura no está acorde a su edad. Como docentes formadores dentro de la I.E.P. "New People Kids", ante la problemática se ha observado la necesidad de fortalecer su aprendizaje utilizando y aplicando el juego libre en los sectores, en las sesiones planificadas con el objetivo de evaluar a todos los participantes y conocer la situación de cada participante, en sus aprendizajes.

Ante la presente investigación nos lleva a plantearnos el siguiente problema ¿De qué manera influyen los juegos en sectores en la mejora del aprendizaje en los niños de cuatro años de la I.E.P. New People Kids, Chiclayo?

Por otro lado, se cuenta con el objetivo general: Determinar que los juegos en

sectores mejora el aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids-Chiclayo; así mismo se estableció los objetivos específicos: identificar el nivel de aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids - Chiclayo, aplicar un programa de juegos en sectores guía para mejorar el nivel de aprendizaje en los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids - Chiclayo, determinar el nivel de aprendizaje post test de los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids - Chiclayo, comparar los resultados del nivel de aprendizaje entre el pre test y post - test en los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids-Chiclayo, contrastar los resultados del nivel de aprendizaje en comparación al pre test y post - test mediante la aplicación de los juegos en sectores en los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids-Chiclayo.

En su justificación teórica, mediante la aplicación de juegos en sectores se obtiene un mejor aprendizaje en los niños de cuatro años buscando las formas nuevas de enseñanza y pretender otras estrategias que mejoren la enseñanza, en su justificación práctica de acuerdo al estudio tiene un efecto directo al aprendizaje y a la vez se ve reflejado en el desempeño que pongan los docentes en cada actividad de aprendizaje hacia los niños logrando un enfoque de habilidades para contribuir al logro del aprendizaje, además se justificó socialmente donde es necesario que la organización familiar entienda la importancia del aprendizaje, es por eso que encontramos estudiantes desmotivados por su educación integral y se sienten abandonados. Debido a esto, los niños de cuatro años se ven perjudicados en el desarrollo de su aprendizaje. Por ello el juego libre de los niños del nivel inicial ha llamado mucho la atención, en las observaciones realizadas, en la institución educativa por último metodológicamente se usó un enfoque cuantitativo, pre-experimental realizado a los niños de 4 años, donde se verifica el nivel de aprendizaje y como la aplicación del juego de sectores toman acciones.

En este trabajo de investigación tenemos como hipótesis: los juegos en sectores influyen de manera positiva en la mejora del aprendizaje en niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids, Chiclayo.

## II. MARCO TEÓRICO

Por esta razón, según la investigación realizada por Rodas (2018) a nivel internacional, se concluyó que, el juego tiene una influencia significativa en el aprendizaje de los niños en el Instituto de Verano No. 393 - El Capuli - San Miguel durante el año 2015. Este estudio se llevó a cabo con niños de 8 y 4 años, el objetivo principal de la investigación fue determinar el impacto del juego en el proceso de aprendizaje de los niños. Para lograrlo, se emplearon tres juegos como herramientas de investigación, complementadas con observación y entrevistas como métodos de recopilación de datos. Estos métodos utilizados fueron empleados en un período de cuatro meses. Los análisis ejecutados revelaron que los juegos efectivamente influyen en el aprendizaje de los niños. Los resultados obtenidos indican que el juego contribuye a la asimilación de actitudes y comportamientos, lo que fomenta la creatividad y mejora el proceso de aprendizaje. No obstante, se sugiere que futuras investigaciones confirmen si la mejora del aprendizaje en los niños requiere la inclusión de juegos.

Así como Kuba y Palpa (2015) indico que, de acuerdo al título “El juego cooperativo y su impacto en las destrezas sociales de los niños de la institución número 209” se llevó a cabo una investigación con el objetivo de evaluar el juego cooperativo que influye en las habilidades sociales, utilizando una escala de puntuación de 18 puntos para medir este impacto. La muestra del estudio consistió en 20 niños pertenecientes a la clase amarilla del turno vespertino. Este estudio fue diseñado para evaluar cómo el juego cooperativo en las aulas amarillas a desarrollar la socialización en función de su tamaño, alegría y habilidades sociales, teniendo como objetivo promover el trabajo en equipo, la empatía, la comunicación y la cooperación. Se encontró que hubo una diferencia significativa entre las puntuaciones medias antes y después de la prueba. Esto nos muestra que la práctica del juego social contribuye significativamente al desarrollo de las destrezas sociales.

Sin embargo, Espinoza (2017) manifiesto que, el Juego libre en zonas y su incidencia en el aprendizaje significativo de niños de 5 años del Instituto de Educación Primaria N° 353, existente entre el juego libre de los niños

en el entorno escolar y su aprendizaje en la vida cotidiana, donde los métodos

utilizados en la investigación son interpretativos-descriptivos, la investigación se realiza para analizar el juego libre y el aprendizaje de vida específico del dominio para conocer su impacto y aprendizaje. El juego libre en estas áreas les dio a los niños de 5 años espacio para ejercitar habilidades sociales y organizativas, al tiempo que aumentaba el nivel de comunicación entre los participantes. Los resultados muestran que cuando se introducen juegos libres en las áreas, todos los niños aprenden a través del juego, un recurso educativo que permite a los niños construir y reforzar su aprendizaje, en el que es muy importante la implicación del profesor adecuado. Desarrolle estrategias que permitan a los estudiantes dar forma a su propio conocimiento, y los estudiantes estarán listos para aprender nuevos conocimientos para que sus vidas tengan sentido.

Por consiguiente, Gamboa (2022) concluyó que, el juego y su efecto en el aprendizaje significativo de las matemáticas en niños de 5 años de la escuela iniciales de la provincia de Chincheros, Apurímac. El objetivo de este estudio es mostrar que el juego tiene un impacto significativo en el aprendizaje de los niños, el método propuesto fue de tipo aplicada con diseño no experimental; el proyecto evaluó el aprendizaje obtenido antes y después de utilizar el juego educativo propuesto en el que se mataba a nueve infantes. Los resultados muestran que el puntaje promedio de aprendizaje aumenta de 37.33 (antes de la prueba) Los resultados muestran que el puntaje promedio de estudio aumenta de 37.33 (antes de la prueba) a 46.67 (después de la prueba), además en post - prueba es menor la desviación estándar (a partir de las 6.34. a 4.50), mostrando resultados más uniformes.

Así como Arones (2018) en su tesis escribió un análisis del impacto del juego libre en el cuadrante como objetivo del estudio. Se realizó un estudio que se centra en el desarrollo de habilidades de comunicación en niños de 5 años que asisten a la escuela primaria, mediante la utilización métodos de investigación basados en enfoques cuantitativos con diseño no experimental con una correlación simple, la muestra del estudio estaba compuesta por 15 niños de 5 años. Las técnicas y herramientas utilizadas para recopilar datos son las observaciones y las listas de verificación. El procesamiento de datos requirió el uso del software estadístico SPSS, mediante el cual pudimos organizar los resultados en forma de cuadros

estadísticos e imágenes. Teniendo como objetivo que los niños desarrollen la independencia y la capacidad de tomar decisiones, desarrollen respeto por sí mismos y por su entorno. Los resultados determinaron que el 93,3% de los niños fueron evaluados inicialmente en la prueba de ingreso y el 6,7 % durante el proceso de evaluación; en los certificados, el 0,0% de los niños fueron evaluados en la condición física esperada y el 60,0 % en la evaluación ejemplar, que muestra el efecto del juego libre en el aula en el aprendizaje y desarrollo de habilidades comunicativas.

Por esta razón Cárdenas y otros (2019) en su investigación ha señalado una serie de cuestiones relacionadas con el proceso educativo de los niños en edad preescolar, así como del personal de la escuela, con una metodología de tipo aplicada y de diseño no experimental aplicado a 40 niños, 14 niños de 3° grado, 14 de 4° grado y 12 de 5° grado, y finalmente concluyeron que los resultados obtenidos eran válidos tiene una gran influencia en la edad del preescolar, ya que su puntaje tiene un valor de probabilidad de 0.05, es decir que el efecto entre estas variables está diseñado a favor del preescolar.

En consecuencia, Rojas (2018) en su investigación indico que, la madurez académica de los niños de 5 años de la institución educativa San Antonio de Warpoy para desarrollar actividades para desarrollar tipos de aprendizaje. Los enfoques cuantitativos, de tipo descriptivo-positivo, corrieron sus evidencias a través de su población y muestra conformada por un total de 60 escolares de 5 años. Se encontró que las actividades y estrategias están orientadas principalmente al desarrollo de las bellas artes en lo que respecta a los siguientes aspectos: imaginación, curiosidad, originalidad y fluidez mental, esenciales para despertar la creatividad de los estudiantes.

Para Bendezú y Mercado (2017) en su búsqueda titulada “La relación del juego en el aprendizaje crítico”, Universidad Nacional de Huancavelica. Para ello se pretende determinar la relación entre ambas variables, el trabajo se realiza utilizando como metodología la correlación cuantitativa y descriptiva, además se cuenta con una I.E.I. poblacional Kamunashari-Satipo y su muestra incluyeron alrededor de 25 niños de 4 años, quienes también utilizaron fichas de observación para la recolección de datos. Concluyó que el aprendizaje significativo se relaciona

progresivamente con el progreso académico porque los resultados son positivos y se derivan de los puntajes previos y posteriores a la prueba, donde dominan los puntajes posteriores a la prueba.

Sin embargo, Zorrilla (2016) en la investigación titulado “Estrategias para el aprendizaje y desarrollo de habilidades cognitivas”, se buscó establecer la relación coherente entre variables utilizando un enfoque cuantitativo. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa N.º 370 Barranca, involucrando a un total de 123 niños de 3 y 4 años. Para medir las variables, se empleó la herramienta Rho Spearman. Los resultados revelaron una relación positiva entre las estrategias de aprendizaje y las habilidades cognitivas, como lo evidencia el coeficiente Rho de Spearman de 0,645.

Pinedo y Thandaipan (2020) en su estudio titulado “Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en la comunicación estudiantil” Solo pretendía establecer el nivel de aprendizaje de los niños de 5 años con diseño no experimental. Además, 108 alumnos de T.J. Alfredo Pinillos Goicochea y solo se probaron 26 infantes de 5 años. Concluyeron que, con el desarrollo de algunos de los marcadores presentados en el estudio, el bebé logró un 79 % como resultado, pero otros tuvieron problemas con un 21%, lo que llevó a la confirmación de que la relación realmente existe. alcanzar los resultados de aprendizaje esperados.

A nivel nacional, Guzmán (2017), el propósito de la investigación consistió en evaluar el impacto del uso del currículo basado en el juego en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de quinto grado en la Escuela N° 80032 Florencia de Mora durante el año 2016. Este tipo de estudio tiene un diseño experimental y semi experimental con dos grupos de estudio: experimental y control, utilizando pre test y post test. En total, la muestra incluye 54 estudiantes, de los cuales 27 estudiantes de grado 5 "A" son el grupo de control y 27 estudiantes de grado 5 "C" - el grupo experimental. Antes de usar el programa, la mayoría de ellos fueron a los pobres, pero después de usar juegos basados en juegos, esto se observó en el equipo de pruebas que 81% (22 estudiantes) al 19% (05 estudiantes) en nivel normal y, por lo tanto, no está mal, El nivel, tenga en cuenta la efectividad del programa de gestión para mejorar la capacitación con los alumnos. En contraste con los resultados conseguidos en la prueba, los datos están involucrados en

estadísticas, lo que puede confirmar que el programa de violación se basa en juegos matemáticos significativos para estudiantes.

Por lo cual Huamán (2017) respondió a la pregunta: ¿Cómo el uso de un programa de juego didáctico basado en un enfoque colaborativo mejora el aprendizaje de matemáticas de los niños de 5 años de la institución educativa 106, Distrito de Kachachi - 2015? Este estudio es consistente con un estudio explicativo que se llevó a cabo para determinar el impacto en el aprendizaje de un programa de juego educativo. El estudio se llevó a cabo con la participación de 13 estudiantes y se encontró que la implementación del programa de juego educativo mejoró la enseñanza en el campo de las matemáticas. Para analizar los datos e interpretar las variables, se utilizaron métodos estadísticos, descriptivos y lógicos. En cuanto a la prueba de hipótesis, se empleó una prueba de contraste estadístico, a través de la cual se pudo estimar un valor de  $P = 0,001 < 0,05$ , lo que indica una diferencia significativa en el nivel de logro educativo antes y después de la implementación del programa. Por esta razón, se puede concluir que el programa de juegos didácticos, basado en una orientación colectiva, tiene el potencial de mejorar el aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años en la Institución Educativa N.º 106 del distrito de Kachachi en el año 2015.

Por ello, para Parra (2015) en su investigación destacó la mejora de adquisición de conocimiento por parte de los alumnos gracias a la participación en actividades lúdicas. Considerando el análisis del estudio, se sugieren diversos juegos educativos grupales para desarrollar el pensamiento divergente, la complejidad, las habilidades mentales, la expresión corporal y motriz, la expresión narrativa, la descarga y la expresión emocional, entre otros, para potenciar el rendimiento académico de 40 estudiantes de segundo grado de la institución educativa José Carlos Mariátegui en la zona de Paucarpata - Arequipa. El propósito del estudio fue analizar el análisis estratégico, diagnosticar la situación de los procesos pedagógicos en la sesión y proponer métodos y métodos de juego para mejorar la educación de los estudiantes; Después del análisis, se prueba la hipótesis, lo que demuestra que: desarrollar la estrategia del juego en una buena sesión, mejorar el entrenamiento, creando así más motivación y capacidad de entrenamiento. Actualmente, contiene una propuesta para usar la estrategia del juego, se puede

usar en educación, en la que la creatividad y la imaginación se mezclan para garantizar que los estudiantes mientan más en el aula.

Por consiguiente, Forero (2018) el objetivo principal de nuestra investigación fue evaluar el impacto de un programa de juegos motivacionales y animación en la mejora de las habilidades de socialización de los estudiantes de quinto grado de primaria en Pueblo Nuevo, Distrito de Yamón, Utcubamba. Este estudio se llevó a cabo utilizando un enfoque experimental y se trabajó con una muestra de 22 estudiantes que fueron seleccionados mediante criterios de inclusión para asegurar la representatividad de la población estudiantil. Para medir la socialización, se empleó una guía de seguimiento (pre-test) antes de la implementación del programa y otra guía después del tratamiento. Para contrastar la hipótesis de diferencias en los valores medios, se aplicó la prueba de estudiantes para comparar las puntuaciones medias de socialización antes y después del programa. Los resultados revelaron un valor empírico de 6.45, que es superior al valor tabulado de 1.73. se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. En conclusión, los resultados obtenidos demuestran de manera significativa que la implementación de un programa de juegos basado en la dinámica de la animación tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades de socialización de los estudiantes de primaria.

El aprendizaje, según Hilgard (2017) está estrechamente vinculado con la educación y el crecimiento personal. Es un proceso que requiere dirección y priorización, especialmente cuando existe motivación por parte del individuo. Diversas disciplinas, como la neuropsicología, la psicología educativa y la antropología, encuentran interés en el estudio del aprendizaje. Cada etapa del desarrollo humano presenta características distintas, lo cual demanda enfoques teóricos, metodológicos y estrategias educativas específicas para cada una de ellas. Esto incluye campos como la pedagogía y la educación infantil, así como la andragogía y la educación de adultos. El estudio de estos aspectos busca comprender y promover un proceso de aprendizaje efectivo en todas las etapas de la vida.

También Cerna, Torres y Torres (2017) señalaron que, en el entorno escolar, el proceso de aprendizaje implica la adquisición de conocimientos a través del registro

de experiencias. Durante este proceso, los niños pueden experimentar cambios en el sistema subcortical, encargado de procesar los estímulos sensoriales, así como en los campos asociados a este sistema. Estos cambios ocurren cuando los estímulos mencionados anteriormente se enfocan de manera que generan respuestas adaptativas por parte del individuo. El aprendizaje asociativo está relacionado con las experiencias adquiridas en el ámbito escolar, los niños experimentan cambios en los sistemas subcorticales encargados del procesamiento de los estímulos sensoriales y en las áreas afines donde se concentran estos estímulos, guiando las adaptaciones que pueden sufrir sus respuestas.

Así mismo, Calderón, Sepúlveda y Trujillo (2015) nos comentaron que, en el nivel de transición educativa, se utiliza una variedad de estrategias instruccionales para fomentar el interés y la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje. El juego se destaca como una herramienta fundamental en este proceso educativo. Durante la educación en transición, se implementan estrategias educativas que buscan promover el desarrollo de intereses y la disposición de los estudiantes para aprender, y el entretenimiento se considera una herramienta clave en este enfoque educativo. Para Ausubel (1973) las personas solo tienen el deseo de aprender y comprometerse con aquello que encuentran significativo o lógico. Por el contrario, tienden a rechazar las cosas que carecen de sentido. El aprendizaje significativo se considera el único tipo de aprendizaje auténtico, mientras que cualquier otro tipo de aprendizaje se percibe como mecánico y temporal, enfocado únicamente en objetivos como aprobar exámenes o completar asignaturas.

Según los autores Tunni y Callialpa (2017), el juego es un concepto que presenta dificultades al intentar definirlo de manera precisa. Aunque puede resultar más sencillo describirlo que definirlo, se puede afirmar que el juego es una actividad espontánea y divertida en la cual el niño tiene la capacidad de transformar y recrear la realidad que le rodea. A través del juego, el niño experimenta vivencias internas y tiene la oportunidad de interactuar con el mundo exterior, estableciendo relaciones y conexiones significativas. Muchos maestros han integrado los juegos en su currículo preescolar a través de los rincones del juego, que son espacios cerrados en el aula donde se practican diferentes juegos de forma individual o en

pequeños grupos.

Así mismo, el juego y las actividades de rincón son acordes con los principios metodológicos de la ley, ya que tienen en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, desarrollan intereses y satisfacen las necesidades de los estudiantes, y contribuyen al desarrollo integral del niño (Sánchez, et al, 2020).

Según Zapata (2015) demuestra que, el juego en la infancia desempeña diversos roles, ya que actúa como una forma de expresión, un proceso cognitivo, un factor de socialización y una herramienta para regular y compensar influencias. Además, el juego es un recurso altamente efectivo para el desarrollo de habilidades motoras y una parte fundamental en la estructuración y mejora de la personalidad. Es un medio invaluable que permite la organización, el crecimiento y el enriquecimiento de la individualidad de manera natural, espontánea y placentera.

Asimismo, Garvey (2016) indica que, el juego posee un atractivo y encanto que lo convierte en una experiencia placentera y voluntaria. Es un fenómeno mediático y espontáneo que requiere la participación de múltiples jugadores. Aunque el juego tiene ciertas limitaciones que imponen reglas y estructuras, también proporciona oportunidades para desarrollar la creatividad, resolver problemas y adquirir habilidades cognitivas y sociales, como el aprendizaje de idiomas. A través del juego, los niños tienen la posibilidad de expresar sus deseos, intereses y preocupaciones mientras interactúan con otros niños o adultos. Los juguetes y materiales utilizados en esta actividad actúan como objetos que invitan a la exploración, la manipulación y la repetición, captando la atención de los niños y fomentando su desarrollo y descubrimiento.

Para Arrantz (2020), el juego social se caracteriza por el objetivo del juego infantil de establecer comunicación con los demás. Podemos observar diferentes ejemplos de juegos sociales que ocurren en la vida de los niños en distintas etapas de su desarrollo. Por ejemplo, los bebés juegan interactuando con los dedos de su madre o imitando sonidos y tonos de voz. A medida que crecen, participan en juegos como las escondidas o interpretan roles, como reflejarse a sí mismos en un espejo. En el caso de los niños mayores, se pueden observar juegos con reglas donde aprenden a esperar su turno y a ser pacientes. El juego social es fundamental para que los

niños aprendan a comunicarse efectivamente con los demás. Les ayuda a desarrollar habilidades para abordar situaciones con amor, calidez, precisión y facilidad. Además, el juego social también fortalece los vínculos entre los participantes, ya que los conecta de manera especial.

Por otro lado, Arteaga (2016) indica que, el juego cognitivo estimula la curiosidad intelectual de los niños. Este tipo de juego comienza cuando un niño encuentra un objeto en su entorno que desea explorar y manipular. Con el tiempo, el interés se dirige hacia el intento de resolver un desafío que requiere su participación cognitiva. Durante el juego cognitivo, se involucran activamente en actividades que estimulan su pensamiento y los animan a buscar soluciones y respuestas a problemas y situaciones que encuentran.

Según las investigaciones de Castillo (2015), el juego simbólico es una forma de adquirir conocimiento sobre la cultura y comprender la realidad que nos rodea, lo cual es esencial para que los niños aprendan a vivir. Durante la etapa pre operacional, que corresponde a la teoría de Piaget, el juego simbólico es la actividad más común entre los 2 a 7 años. Durante esta etapa, ellos utilizan el juego como medio para asimilar y adaptarse a su entorno, integrando comportamientos que ya forman parte de su repertorio y utilizándolos para construir su propia realidad. Los juegos simbólicos pueden tener diferentes características, ya sea que se desarrollen en contextos sociales o personales, y pueden variar en su complejidad. A medida que los niños crecen, el juego de simulación evoluciona desde formas simples de usar objetos y sus propios cuerpos para representar aspectos de la realidad. El juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo y el aprendizaje, ya que estimula de manera espontánea los procesos evolutivos. Desde temprana edad, el juego surge de forma natural en los niños, y aunque nadie les enseña a jugar, es importante proporcionarles un entorno favorable para que esta actividad pueda florecer y fortalecerse. Al participar en el juego, los niños activan el motor de su desarrollo y aprendizaje, permitiéndoles explorar, experimentar y crecer.

Así mismo Orellana (2016), el juego libre en los sectores es una práctica que se planifica, lleva a cabo y evalúa con la finalidad de potenciar las habilidades de los niños, al mismo tiempo que se fomenta el establecimiento de vínculos afectivos

entre ellos. Los sectores, como actividad organizada, implementada y evaluada, busca promover el desarrollo de capacidades infantiles y el aprovechamiento adecuado de los recursos disponibles, con el propósito de fomentar las relaciones emocionales entre los niños y las niñas.

De acuerdo con las directrices establecidas por el Ministerio de Educación (2009), el juego libre al aire libre es una modalidad de juego utilizada en la educación primaria, donde los niños tienen la oportunidad de interactuar consigo mismos, con sus compañeros, docentes y materiales disponibles. El juego, que es una actividad innata, les proporciona placer y, a su vez, promueve el desarrollo de la creatividad, la sociabilidad y, especialmente, la autonomía.

El trabajo del docente radica en asegurar un entorno seguro y ordenado dentro del salón de clases, donde se disponga de suficiente material para los niños. Es fundamental brindarles seguridad emocional al observar y registrar las experiencias y los intereses que manifiestan a través del juego, ya que esto puede dar lugar a proyectos de aprendizaje o unidades temáticas. Asimismo, el maestro participa en las actividades lúdicas de los niños solo cuando estos lo solicitan o lo requieren, fomentando y elevando su nivel de pensamiento y comprensión (MINEDU, 2021).

Por lo tanto, el juego y el proceso de aprendizaje están estrechamente ligados al desarrollo cerebral de los niños, siendo el juego una actividad central en su vida. Durante los primeros seis años, se producen innumerables conexiones neuronales en el cerebro, permitiéndole aprender y crecer. Este período es crucial para la formación de conexiones neuronales. El juego es una manera en la que los niños establecen estas conexiones. Cuanto más juegan, más conexiones neuronales se generan, lo que contribuye a su desarrollo y aprendizaje. La falta de juego debilita estas conexiones, limita sus habilidades y afecta negativamente su desarrollo personal (MINEDU, 2017).

El juego desempeña un papel fundamental en el impulso del desarrollo y el aprendizaje, ya que estimula de manera espontánea los procesos evolutivos y de adquisición de conocimientos. Desde temprana edad, el juego se manifiesta como un comportamiento natural y esencial. A través del juego, el niño activa el motor de su crecimiento y aprendizaje, reflejando su nivel de desarrollo alcanzado y los conocimientos adquiridos. Es un reflejo vivo del desarrollo y el aprendizaje, en el

cual el niño experimenta y demuestra sus logros (Pérez, 2016)

Los juegos revelan los avances y logros alcanzados por los niños en su desarrollo. Sin embargo, el juego no puede existir en aislamiento, sino que requiere un entorno de afecto y cuidado donde se le dé significado y se fomente su humanidad. La familia y la comunidad son fundamentales para que el juego se convierta en un motor de crecimiento y aprendizaje. Un ambiente seguro y acogedor, el amor por las interacciones humanas y la comunicación son factores esenciales para que un niño pueda crecer, aprender y desarrollarse de manera saludable a través del juego. No obstante, es importante tener en cuenta que el juego no es el único medio por el cual se desarrolla (Ramos, 2015).

Por otro lado, Carrera (2019), el juego activo implica la acción física y la exploración de las sensaciones corporales de los niños. Salto con una pierna, tira y afloja, lanzamiento, columpio, carrera, son juegos físicos. A los pequeños les encantan las actividades físicas porque están en la etapa de afán por moverse y perfeccionar su cuerpo. Además, tienen mucha energía que están dispuestos a utilizar haciendo movimientos variados y ricos.

Por esta razón Salinas (2017) menciona que, los juegos sociales se caracterizan por la prioridad de la interacción con los demás como el objetivo principal del niño durante el juego. Estos juegos de interacción social se presentan en diversas etapas de la vida de un niño. Estos juegos sociales desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de habilidades de comunicación e interacción con los demás. Asimismo, facilitan el establecimiento de relaciones afectivas basadas en el amor y la calidez, permitiendo una conexión especial con los demás.

Por consiguiente, Mamani (2017) manifiesta que, los juegos cognitivos despiertan la curiosidad intelectual de los niños. Estos juegos cognitivos tienen su inicio cuando el pequeño interactúa con los objetos del entorno, buscando explorarlos y manipularlos. Con el tiempo, el interés del niño se centra en la resolución de problemas que requieren un mayor nivel de participación mental, más allá de la simple manipulación de objetos. Además, existen diversos ejemplos de juegos educativos que promueven el desarrollo cognitivo.

Si bien es cierto, el juego sin restricciones contribuye al desarrollo educativo en diversas áreas, tal y como es descrito por el Ministerio de Educación (2009). Permite a los niños interactuar de forma lúdica consigo mismos, con sus compañeros, sus docentes y los objetos que los rodean. El juego, siendo una actividad inherente a la naturaleza infantil, les brinda alegría y, a su vez, fomenta la expresión de su creatividad, el fortalecimiento de sus habilidades sociales y, sobre todo, el fomento de su autonomía.

Dado que el tamaño del juego puede variar en los sectores, tenemos a Arce (2014) hace hincapié que el juego se puede asociar en diferentes operaciones, para lograr algo o ser más específico. El juego con sus habilidades dramáticas puede aumentar aún más sus posibilidades de hacer una gran construcción. Según Tupiza (2013) manifiesta que el juego ayuda mucho al niño para lograr aprendizajes, aprender juntos y, sobre todo, todo, hacer del aula un espacio donde los ellos se sientan cómodos y tranquilos.

Así mismo se hace referencia a la dimensión que es dibujo y la pintura, que ayuda mucho en los juegos de sectores para prescolares, según Pérez (2016), el dibujo es considerado una expresión de la personalidad del niño, a través de la cual se registra su primer registro, en el que desarrolla y hace gala de sus capacidades gráficas, aportando gran satisfacción y estimulación.

Por esta razón Marzano (2016) hace mención que el aprendizaje es de suma importancia para los niños tales como: Las actitudes y percepciones, la adquisición e integración del conocimiento, la ampliación y mejora (ayuda a mejorar la comprensión lectora), uso significativo (los estudiantes estén motivados para encontrar significado y relevancia, absorberlo y alcanzar niveles más altos de comprensión y competencia para expresar lo aprendido de manera más efectiva y precisa), hábitos mentales (son sólo las formas de pensar y actuar, las cualidades mentales que una persona asocia con sus actividades y deberes).

Nos hace hincapié Ramos (2015) que las matemáticas en el ámbito de la educación inicial, según los lineamientos establecidos por el Diseño Curricular Nacional. A partir de los 3 años, los niños ingresan a la institución educativa con una diversidad de conocimientos adquiridos en su entorno familiar, a través de sus compañeros y

mediante diversos medios de comunicación, como la televisión, internet y juegos, tanto físicos como electrónicos. Estos conocimientos se estructuran y organizan en pensamientos lógicos que poseen una secuencia y significado coherentes. En este contexto, las matemáticas adquieren un papel relevante, ya que Los niños desarrollan una comprensión de las realidades socioculturales y naturales que los rodean a partir de la interacción constante con las personas y el medio ambiente. Primeras percepciones sensoriales como la vista, el oído, el tacto, el gusto y el olfato, contribuyen a la formación de conceptos que, a su vez, contribuyen al desarrollo de las habilidades de razonamiento lógico-matemático (DCN, 2009).

De acuerdo con la variable independiente tenemos los, sectores de juego. Para Duca (2008), la importancia del juego libre como una actividad que fomenta el crecimiento y el desarrollo de los niños al explorar y manipular diferentes áreas y conceptos. En este tipo de juego, no se establecen desafíos o metas específicas, sino que se guía por los logros individuales de cada niño dentro de un grupo cohesionado de niños que interactúan en un entorno lúdico.

Es por esta razón que los programas de educación preescolar efectivos se centran en proporcionar oportunidades de juego, exploración y aprendizaje práctico. En el siguiente apartado de este informe, se detallará el concepto y de aprendizaje basado en el juego, y se ofrecerán ejemplos de las múltiples maneras en que los niños aprenden a través del juego (UNICEF, 2018)

La participación en juegos en distintos entornos facilita la construcción de aprendizajes significativos, permitiendo a los niños interactuar con el mundo que les rodea, reconocer y recrear su realidad. Además, el juego promueve el desarrollo de la creatividad y la formación de la personalidad, lo que respalda su importancia como actividad recreativa y pedagógica. Mediante estrategias educativas que involucran el juego, se busca que los niños disfruten, se diviertan y al mismo tiempo adquieran conocimientos, brindándoles así oportunidades para su desarrollo integral (Figuroa, 2018).

Para la variable de juego en sectores hemos utilizado las siguientes dimensiones las cuales son: el área de construcción quien fomenta la capacidad del niño para

crear diversas estructuras y objetos, basándose en sus vivencias y experiencias previas, así como en sus observaciones. Algunas de las creaciones que pueden surgir incluyen puentes, caminos, edificios, fortalezas, comunidades y corrales, entre otras (Vargas, 2009).

Por otro lado, la dimensión del sector de biblioteca cumple un rol fundamental en el desarrollo de las habilidades de comunicación de los niños. Para ello, se recomienda contar con un mueble adecuado, como una repisa, anaquel o librero, donde se puedan organizar diversos tipos de textos. Estos textos pueden ser creados y elaborados por los propios niños, la docente, los padres de familia, o bien donados y entregados por otros (Zorrilla, 2016).

Considerando la dimensión del sector del arte, brinda a los niños la oportunidad de participar en actividades creativas como pintura, escultura, dibujo, teatro o danza. Estas actividades les permiten experimentar un sentido de logro y apreciar los resultados de su esfuerzo. Es crucial destacar que el fortalecimiento de su autoestima es fundamental para su bienestar y un desarrollo saludable (Salinas, 2017)

Por consiguiente, otra de las dimensiones es el sector de hogar, que brinda la oportunidad para que los niños en edad preescolar aprendan diversas actividades de la vida cotidiana y se avive el juego e interacción con los diferentes entornos y personas presentes en su convivencia familiar (Rodas, 2018).

En referencia a la dimensión del sector de música, tiene como objetivo promover el desarrollo del sistema motor y la actividad cerebral de los niños, ya que esta estimula la creatividad, la imaginación y activa diversas áreas del cerebro. Así también, el sector de ciencia y ambiente, tiene como propósito facilitar el aprendizaje de los niños en el campo de la ciencia, brindándoles la oportunidad de comprender y dar significado al mundo que les rodea (Pinedo y Thandaipan, 2020).

Por último, tenemos a la dimensión del sector de dramatización, quien desempeña un papel fundamental en el desarrollo de los niños, ya que les permite explorar y desarrollar su función simbólica. A través de esta, ellos asumen diferentes roles y escenarios dentro de su hogar, en una tiendita, una farmacia, una peluquería, entre

otros. Es importante que este sector sea flexible y dinámico, permitiendo a los niños crear y experimentar en diferentes contextos imaginarios (Orellana, 2016).

De acuerdo con la variable dependiente, el aprendizaje y sus dimensiones:

Una de las dimensiones es la representación, según Braga (2022), manifiesta que esta es clave para lograr aprendizajes, que se desarrolla de diferentes maneras, mediante va pasando el tiempo, donde la función más importante es que ellos por si solos descubran el mundo.

Por lo tanto, otra de las dimensiones es la preposición que para, Crespo, Koza y Alfaro (2018) se puede considerar como algo metódico ya que son formas verbales, donde el fenómeno puede aplicarse a cuestiones de un orden sensato, como la asimilación. De estos tres tipos parafraseando, preposiciones que no cumplen un número o una función relacionada con su significado léxico.

Por último, la dimensión conceptos según, Feria, Matilla y Feria (2021) se refiere a la representación mental de un símbolo, una idea abstracta que engloba el significado de las palabras en un lenguaje o idioma. Estos conceptos contienen un conjunto de características compartidas por una clase de seres, objetos o entidades abstractas, y nos ayudan a comprender cómo son las cosas. Gracias a esta función, los conceptos establecen una conexión entre las palabras y su correspondiente objeto, sujeto o proceso, lo que nos permite comprender el significado preciso de las palabras y utilizarlas en el proceso de pensamiento.

De acuerdo con la teoría de aprendizaje de Piaget y Heller (1968) el proceso de aprendizaje implica que el individuo, a través de su experiencia, la manipulación de objetos y la interacción con otras personas, construye activamente su conocimiento y modifica sus esquemas cognitivos para adaptarse al mundo que le rodea. Este proceso implica tanto la asimilación de nueva información dentro de los esquemas existentes como la acomodación, es decir, la modificación de los esquemas para integrar nueva información de manera más efectiva. En conclusión, el aprendizaje es el desarrollo por el cual la persona genera aprendizajes, lo vivenciado y el contacto que tiene con la sociedad le permite definir con mayor claridad sus

conocimientos.

Según Vygotsky, el aprendizaje se produce en un entorno social donde interactuamos con adultos, compañeros, la cultura y las instituciones. Estos actores desempeñan un papel crucial en el desarrollo y regulación del comportamiento de un individuo. A través de esta interacción, el sujeto desarrolla sus habilidades mentales, como el pensamiento, la atención, la memoria y la voluntad. El proceso de descubrimiento y la interiorización permiten al individuo apropiarse de los signos y herramientas culturales, reconstruyendo sus significados. Este desarrollo impulsa y regula la conducta de la persona, permitiéndole dominar los símbolos y las herramientas de la cultura, y recrear su propio sentido y significado.

Así mismo, Bruner manifiesta que, el aprendizaje es un proceso activo en el cual los estudiantes participan en la construcción o descubrimiento de nuevas ideas y conceptos. Este proceso se basa en su conocimiento previo y actual, así como en sus estructuras cognitivas, esquemas o modelos mentales. Los estudiantes seleccionan y transforman la información, construyen hipótesis, toman decisiones y organizan los datos para ir más allá de ellos. En conclusión, el desarrollo operativo en el que los estudiantes construyen o descubren nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos previos y actuales o estructuras cognitivas, escenarios o modelos mentales, seleccionando, transformando información, formando hipótesis, tomando decisiones, secuenciando datos para ir más allá de lo que ven.

Según Montessori, en su teoría del aprendizaje, se sostiene que los niños logran un mejor aprendizaje cuando se les proporciona un contacto directo con el entorno, se les brinda la oportunidad de practicar y descubrir por sí mismos en lugar de recibir instrucción directa. No obstante, Montessori también reconoce que algunas materias, especialmente a partir de los 6 años, pueden requerir de clases magistrales puntuales. En resumen, esta teoría enfatiza la importancia del contacto directo, la práctica y el descubrimiento en el aprendizaje, aunque reconoce la necesidad ocasional de instrucción directa en determinadas áreas de estudio.

Por lo tanto, Dewey hace mención que, el aprendizaje es importante a través de experiencias dentro de nuestro entorno y así mismo las de fuera del aula, y Decroly

postuló la premisa de que los conceptos deben ajustarse a los estudiantes en lugar de esperar lo contrario, utilizando un lenguaje que sea cautivador para ellos. De esta manera, se promueve el desarrollo de estas ideas. En conclusión, es fundamental que los conceptos se adapten a las necesidades de los estudiantes y que el lenguaje empleado sea atractivo para captar su atención, en lugar de seguir un enfoque opuesto.

Según estudios realizados del pedagogo Skinner, hace mención que los estudiantes se encuentran inmersos en un entorno lleno de desánimo, su principal deseo es liberarse de esa situación incómoda en lugar de centrarse en el aprendizaje o en su propio crecimiento personal; además Pávlov manifiesta que para que un comportamiento pueda ser alterado, se requiere la presencia de un estímulo que genere una respuesta, y esta combinación da como resultado el desarrollo de una habilidad o destreza que puede ser aplicada en la práctica. Es decir, se necesita un estímulo y una respuesta que se relacionen para adquirir una habilidad o destreza que posteriormente se pueda poner en práctica. Para Bandura la teoría del aprendizaje social, se sostiene que los niños adquieren conocimientos en entornos sociales al observar y replicar el comportamiento que presencian. El aprendizaje social se basa en la idea de que los niños aprenden a través de la interacción y la imitación de conductas que han presenciado en su entorno.

### **III.METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

##### **3.1.1. Tipo de investigación**

El enfoque de estudio conocido como aplicado se encuentra estrechamente vinculado con el estudio puramente teórico, ya que se basa en sus descubrimientos y contribuciones

Según Murillo (2008), nos indica que la investigación aplicada es conocida también como "Investigación Práctica o Empírica". Esta forma de investigación se distingue por su objetivo de aplicar o utilizar los conocimientos obtenidos, al mismo tiempo que se adquieren nuevos conocimientos a través de la implementación y sistematización de la práctica basada en la investigación. Esta modalidad de investigación implica el uso riguroso, organizado y sistemático del conocimiento y los resultados obtenidos para comprender de manera más precisa la realidad.

Este proyecto de indagación tiene un enfoque cuantitativo de tipo aplicado. "La investigación cuantitativa basada en los resultados informados puede proporcionar recomendaciones que se aplican a la población general para ayudar a resolver problemas o tomar decisiones futuras".

##### **3.1.2. Diseño de investigación**

Por lo tanto, es pre - experimental, Valderrama (2018) señala que, se trata de estudios donde se manipula intencionalmente la variable.

En relación con las características metodológicas de este proyecto de investigación, se ha optado por utilizar el enfoque cuantitativo, específicamente el método de línea base. Este enfoque permitirá realizar una descripción detallada de la aplicabilidad del estudio, empleando un diseño pre-ensayo que involucra tanto una etapa de pre-test como una de post-test para evaluar los cambios en las conductas estudiadas (Hernández, 2018).

Los autores Hernández y Mendoza (2018) señalan que, las pautas del enfoque cuantitativo presentan el uso de estadísticas como la herramienta principal para el análisis de datos, donde las hipótesis del proceso a menudo se prueban utilizando la forma de observar variables a través de la medición. presentable.

### **3.2. Variables y operacionalización**

Hay dos variables en el estudio actual y encontramos principalmente

La variable independiente: “El juego en sectores”

#### **Definición conceptual:**

Por lo tanto, Otero (2016) manifiesta que, el juego libre del sector como un entorno que brinda libertad, espontaneidad y la oportunidad de interactuar con diversos elementos.

#### **Definición operacional:**

Este es un momento pedagógico en el que se lleva a cabo un proceso que implica el desarrollo del juego libre en varios campos y brinda oportunidades para que los estudiantes interactúen con otros. Este proceso cuenta 7 sectores de juego teniendo en cuenta los indicadores a evaluar:

- Sector de construcción: (Separación de objetos por forma, tamaño, color - Forman figuras con los bloques - Fomentan la atención y la concentración).
- Sector de la biblioteca: (Relaciona la imagen con su nombre - Identifican personajes mediante cuentos iconográficos - Desarrolla el hábito de la lectura).
- Sector de artes plásticas: (Modelado o pintado desarrollando su creatividad y expresión libre - Manifiestan ideas y emociones - Representan la realidad a través del dibujo).
- Sector del hogar: (Fomenta la colaboración en las tareas del hogar - Expresan sus pensamientos y emociones - Desarrollan una autoestima positiva y aprecian a su familia).
- Sector de música: (Desarrolla habilidades sociales y mejora su interacción con otros niños - Motivar la inteligencia musical - Con los sonidos se fomenta la creatividad, la imaginación, la a través de las emociones).
- Sector de ciencia y ambiente: (Inventar nuevas tecnologías en el futuro - Aprenderán mediante experimentos - Estimula la creatividad).
- Sector de dramatización: (Fomenta el desarrollo de habilidades de comunicación verbal - Estimula la colaboración y contribuye a superar la timidez - Promueve la comprensión y apreciación de la importancia de la perseverancia en el trabajo)

## **La variable dependiente: “Aprendizaje”**

### **Definición conceptual:**

Bautista, M. (2018) señala que, es un procedimiento mediante el cual se establece una conexión entre una nueva información y un elemento significativo dentro del conocimiento existente de una persona.

### **- Definición operacional:**

Teniendo como referencia, mediante ello se evaluará con una lista de cotejo:

Aprendizaje Significativo:

Como primera dimensión tenemos: Conceptos

- Modifica o experimenta con los objetos para generar escenarios ficticios. El niño mediante este ítem cambia o explora con objetos que se encuentran a su alcance o estén a su alrededor para construir situaciones donde explore al máximo su imaginación.
- Expresa a través de la creación de dibujos, pinturas o modelos lo que experimentaron durante el juego. El niño mediante este ítem simboliza o da a conocer mediante una manifestación que es realizada a través de sus dibujos, pinturas o modelados que realizan después del tiempo de juego.
- Registra por escrito, de acuerdo a su nivel de escritura, las experiencias vividas durante el juego en el sector. El niño mediante este ítem busca dar a conocer o plasmar mediante la escritura lo que a vivenciado durante el juego en sector teniendo en cuenta su desarrollo o nivel de escritura a esa edad.

Como segunda dimensión tenemos: Representaciones

- Recrea experiencias de casa (cocina, comedor, dormitorio, etc.) El niño mediante este ítem renegara hechos vivenciados en casa y los pone en práctica durante su tiempo en el espacio de cocina, comedor, dormitorio y muchos más para dar a conocer lo que ha sucedido o fue participe en su casa.
- Representa juego de roles de su hogar (padre, madre, hermanos, etc.). El niño mediante este ítem explora entrando en el papel de ser mamá, papá, hermano o

algún personaje favorito ya que de esta manera está poniendo en práctica la representación de cuya persona que más le llamó la atención.

- Construye o arma con diversos materiales (puente, casa, pueblos, etc.) incorporando personajes. El niño y/o niña con los diferentes materiales que tenga va armar diferentes objetos e incluso va hacer mención de más personajes.

Como tercera dimensión tenemos: Preposiciones

- Dramatiza sucesos de la vida con apoyo de diferentes materiales. Los niños de forma espontánea y como si fuese un juego van a dramatizar ciertos personajes o animales según los materiales disponibles. Imitan movimientos al ritmo de la música. Los movimientos lo pueden hacer primero con su cuerpo para que escuchen diferentes sonidos y luego imitar sonidos de acorde a la música.

- Canta con la utilización de diversos materiales. Al disfrutar de la música, nuestra mente tiende a recrear mentalmente los movimientos físicos que creímos involucrados en la generación de esos sonidos.

- Le agrada realizar su actividad con fondo música. Mediante los niños están en están haciendo ciertas actividades les gusta que les pongan música.

### 3.3. Población, muestra y muestreo de la investigación

La población, para López (2018), esta es una colección de rostros que deseas conocer o estudiar, pueden ser animales, personas, objetos, etc.

De manera precisa para Hernández (2018), la muestra del estudio está compuesta por 80 alumnos de edades comprendidas entre los 3, 4 y 5 años, pertenecientes a la Institución Educativa Particular "New People Kids".

Criterios de inclusión: Estudiantes de 4 años que pertenecen a dicho jardín.

**Tabla 1.**

*Organización de la población de 4 años de la I.E.P. "New People Kids"*

Edad	Aula	Varones	Mujeres	Nº de estudiantes
3	Roja	13	15	28
4	Azul	15	13	28
5	Lila	11	13	24
Total	3	39	41	80

Como segundo punto se menciona que la muestra de esta indagación es de 28 estudiantes menores de cuatro años del aula azul I.E.P. “New People Kids” Por esta razón los autores Hernández, Fernández, Bautista (2016) aluden que, la muestra se considera como una porción representativa de la población, ya que se elige un grupo de individuos que refleja las características de dicha población.

Así mismo, Hernández (2018) muestra que una parte representante de la población estará involucrada en el proceso de recolección de información. Por lo tanto, se ha seleccionado una muestra compuesta por 28 niños de 4 años.

De acuerdo con Cuesta (2009), se empleó una estrategia de prueba probabilística, el cual es un método de selección de muestras en el que cada individuo de la población tiene una probabilidad diferente de ser elegido. En este estudio, las unidades de análisis consisten en un grupo de 28 estudiantes. (citado por García, 2016)

## **Tabla 2**

*Organización de la muestra del aula de 4 años de la I.E.P. “New People Kids”*

Edad	Aula	Varones	Mujeres	N° de Estudiantes
4 años	azul	15	13	28

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Los procedimientos que se utilizó en esta investigación serán de observación y análisis documental

Según Supo (2017) manifiesta que, la recopilación de información se llevó a cabo mediante métodos que implicaron la recolección de datos de muestra. En este caso, se realizó la técnica de observación deliberada. La observación intencionada es un proceso de observar con un propósito y objetivos predefinidos. En cualquier investigación, la observación desempeña un papel crucial, ya que proporciona datos esenciales.

Por otro lado, Sierra y Bravo (2016) afirman que la observación se convierte en un registro visual de lo que sucede en el mundo real a partir de datos empíricos. Entonces todas las observaciones; así como otras formas o medios de registro de información; requiere que el investigador defina los objetivos de su investigación,

las unidades de observación, las condiciones bajo las cuales hará las observaciones y el comportamiento al que debe ajustarse.

Así mismo Castillo (2016) enfatiza que, La evaluación de documentos implica una serie de acciones destinadas a presentar un documento y su contenido de una manera distinta a su formato original, con el fin de facilitar su posterior búsqueda e identificación.

La herramienta utilizada en la técnica de observación se apoyará en el uso de una lista de verificación y registros bibliográficos para analizar el documento. Según Supo (2017), una herramienta de recolección de datos es un medio tangible para obtener información.

En este sentido, Córdova (2019) también argumenta que una lista de cotejo es una herramienta caracterizada por tener una lista de características, habilidades, conductas y hechos comunes a un determinado investigador, a quienes les interesa determinar ausencia o presencia. Estas herramientas se utilizan en la investigación educativa para monitorear las actitudes, el desempeño y el conocimiento de los estudiantes.

Las fichas bibliográficas según Rivero (2022) manifiesta que, una ficha bibliográfica cumple la función de resumir el contenido de un texto, brindando información relevante sobre el autor y el tema tratado. Estos datos son de gran ayuda al momento de organizar y relacionar todo el material recopilado.

Para que nuestro instrumento mide la variable, tuvo que estar validada, la cual Vara (2017), afirma que, la validez de un instrumento se refiere a su capacidad para medir de manera precisa la variable que se desea evaluar. En otras palabras, implica recopilar datos relevantes que reflejan de manera efectiva el concepto que se pretende estudiar en un grupo de elementos de investigación. Por lo tanto, al desarrollar una herramienta de medición, es fundamental que el investigador se asegure de su justificación y de que los ítems o preguntas incluidos en ella sean apropiados para evaluar adecuadamente el concepto en cuestión.

El instrumento que se aplicó y fue validado por juicio de expertos.

En cuanto a la confiabilidad del instrumento, Córdova (2019) señala que, la capacidad para obtener determinar precisas y consistentes de la variable que se está evaluando. Esto implica evaluar las propiedades métricas del instrumento y

asegurar la estabilidad y consistencia de las mediciones a lo largo del tiempo. En resumen, la confiabilidad del instrumento se centra en garantizar que las medidas reflejen de manera confiable la variable que se pretende medir.

**Tabla 3**

*Validez del instrumento de evaluación del aprendizaje.*

Juez de experto	Porcentaje de aprobación
1	100% es aplicable
2	100% es aplicable
3	100% es aplicable

*Nota: Aprobación del instrumento por cada experto.*

El estudio realizado por Mejía (2015) abordó la confiabilidad del instrumento a través de una prueba piloto con la participación de 15 niños preescolares de 5 años. Se obtuvo el coeficiente de Alfa de Cronbach para evaluar la confiabilidad del instrumento, obteniendo un índice de 0.9. Este resultado indica que el instrumento utilizado en el estudio es altamente confiable.

**Tabla 4**

*Confiabilidad del instrumento de aprendizaje*

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.9	15

### 3.5. Procedimientos

El proceso de investigación implica las diferentes etapas y acciones que lleva a cabo un estudioso con el fin de coleccionar datos de una muestra o ciudad específica con la intención de abordar el objetivo o propósito de su estudio (Valderrama y Velásquez, 2019).

En el mismo contexto, primero se revisaron las herramientas de medición correspondientes a las variables observadas acordadas con el mencionado jefe de departamento. centro educativo, obtenga la licencia correspondiente.

Por lo tanto, el uso futuro del dispositivo estuvo determinado por el desarrollo del

estímulo en la secuencia de acciones programadas para el patrón fijo. Así, los procedimientos en una investigación se definen como todos los datos que un investigador recopila de principio a fin para llegar a sus resultados.

Para la indagación y el desarrollo, obtuvimos el permiso de la institución educativa privada "New People Kids" y lo gestionamos mejor con la cooperación de la maestra de aula.

También se aplicó una prueba previa para proporcionar un diagnóstico general del aprendizaje crítico en niños menores de 5 años. Se elaborará un programa pedagógico, dicho consiste en identificar, describir y evaluar la importancia del aprendizaje. Luego, la información se recopilará utilizando observaciones guiadas (después de la prueba) para un análisis adecuado.

Posteriormente, se procedió a realizar análisis estadísticos de las hipótesis con base en los resultados obtenidos.

Al concluir el estudio, se evaluó la eficacia del programa en función de los resultados obtenidos. Posteriormente, se llevará a cabo un análisis comparativo de los resultados con investigaciones previas. A partir de estos análisis, se extraerán conclusiones relevantes y se formularán recomendaciones específicas en relación al objetivo planteado, el cual constituye una parte fundamental de la investigación.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Para este proceso se llevó a cabo un análisis de tipo cuantitativo, el cual se adecua para la medición y representa los datos numéricos. Este estudio se caracteriza por ser descriptivo e inferencial, ya que se busca describir y realizar inferencias a partir de los datos obtenidos. (Peña, 2017).

En este sentido, se empleó tanto el análisis estadístico descriptivo como el inferencial, tal como señala López (2020), quien destaca que la estadística descriptiva busca recopilar, organizar y representar gráficamente o en forma de tablas los parámetros relevantes relacionados con el conjunto de elementos analizados que conforman una población.

Por otro lado, Rodríguez (2016) han demostrado que la estadística inferencial tiene

como objetivo inducir conclusiones útiles sobre un conjunto de observaciones a partir de datos tomados una muestra para identificarlos para toda la población, por lo cual se realizó estadísticas descriptivas mediante el uso de medidas distribucionales frecuencia y porcentajes y alguna inferencia de estadísticas comparativas a partir de la información antes de aplicar la prueba, pre y post prueba para la muestra será consistente con la prueba de la hipótesis causal mediante pruebas estadísticas comparando muestras relacionadas.

### **3.7. Aspectos éticos**

En relación con esta investigación presentada, se ha mantenido la integridad de las fuentes utilizadas, respetando la autoría de cada estudio consultado. Todos los trabajos citados son verídicos y se encuentran disponibles en la base de datos correspondientes. Asimismo, se ha asegurado de no modificar la información recopilada y se han seguido las normas de citación de APA, incluyendo las referencias bibliográficas adecuadas.

Al igual que las autoras se responsabilizan de esta búsqueda minuciosa para efectuarla de manera integral y de calidad, de la cual se cumplió todo el proceso de investigación.

## IV. RESULTADOS

Como primer objetivo específico tenemos: Identificar el nivel de aprendizaje de los niños de cuatro años en la Institución educativa inicial New People Kids - Chiclayo mediante la evaluación de los resultados del pre test, expresados en forma de porcentajes.

Obtener los resultados de la lista de cotejo del pre test que evalúa el nivel de aprendizaje de los niños.

Se realizaron mediante tablas y figuras para demostrar los porcentajes del nivel de aprendizaje del niño y sus dimensiones.

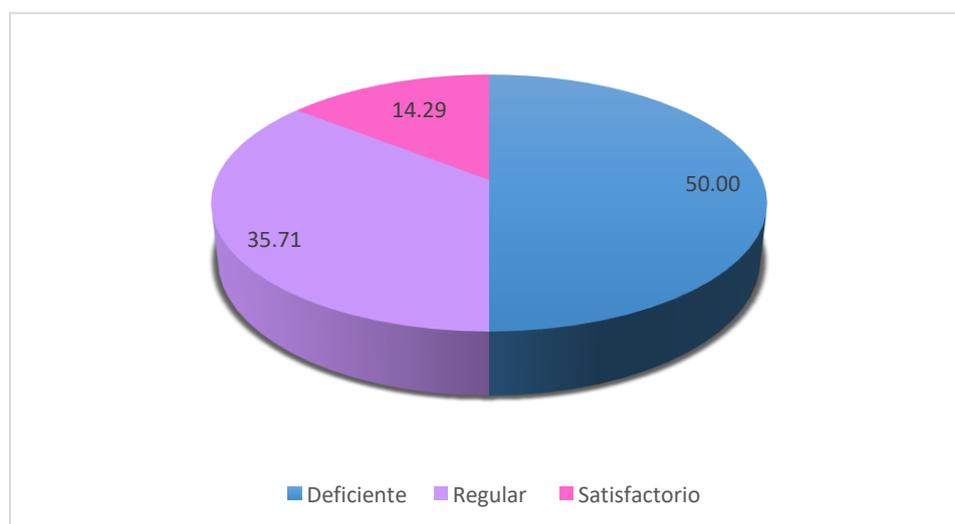
**Tabla 5**

*Nivel de aprendizaje*

Niveles	Escala de valoraciones	de N
Deficiente	0 – 15	14
Regular	16 – 30	10
Satisfactorio	31 – 44	4
Total		28

**Figura 1**

*Porcentaje de aprendizaje*



De acuerdo con la tabla y figura, se verifico que los resultados antes de la adaptación del programa a los niños del aula azul, la mayor parte siendo el 50%

equivalente a 14 niños muestran un nivel deficiente en su aprendizaje, luego el 35.71% (10 niños) mostraron un nivel regular y tan solo 4 niños equivalente a 14.29% tiene un nivel satisfactorio en cuanto al desarrollo de aprendizaje.

Resultados de la lista de cotejo pre test del nivel de aprendizaje de los niños por dimensiones:

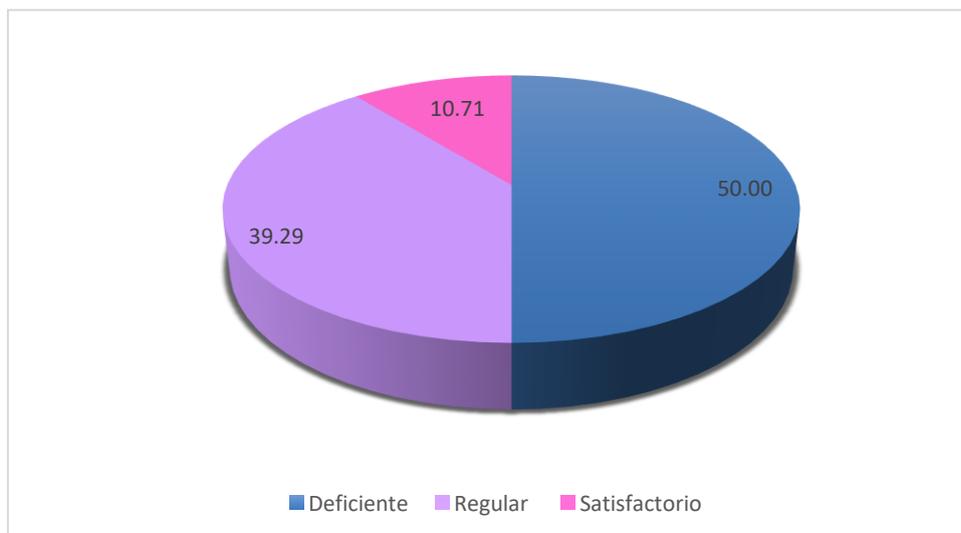
**Tabla 6**

*Dimensión: concepto*

Niveles	Escala de valoraciones	de N
Deficiente	0 – 5	14
Regular	6 – 10	11
Satisfactorio	11 – 16	3
Total		28

**Figura 2**

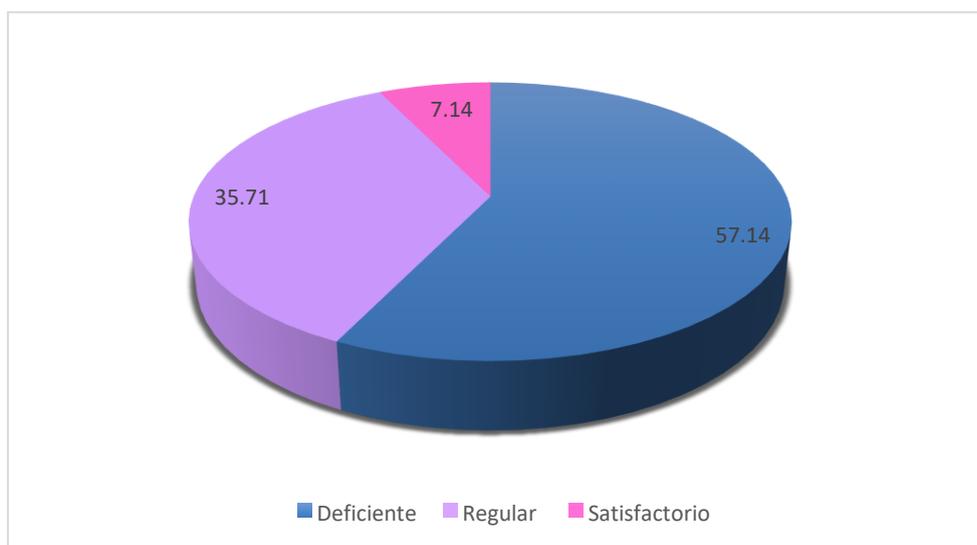
*Porcentaje del concepto de acuerdo al pre test*



Según la tabla y figura, se demostró los resultados antes de la utilización del programa a los niños de 4 años del aula azul, siendo la mitad (50%) de 14 niños tuvieron un nivel deficiente en el aprendizaje de conceptos, seguido del 39.29% (11 niños) mostraron un nivel regular y solo 3 niños equivalente a 10.71% tiene un nivel satisfactorio en el aprendizaje de conceptos.

**Tabla 7***Dimensión: representaciones*

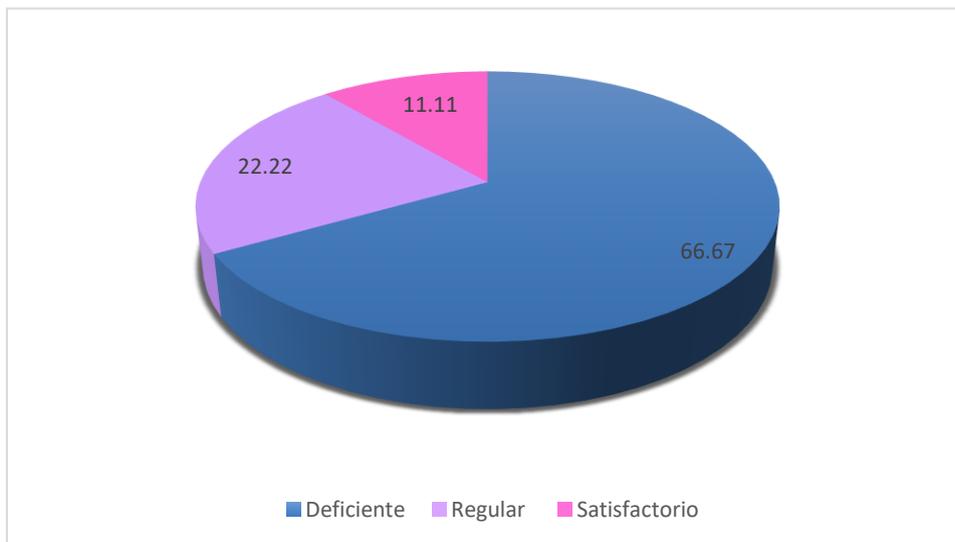
Niveles	Escala de valoraciones	N
Deficiente	0 – 5	16
Regular	6 – 10	10
Satisfactorio	11 – 16	2
Total		28

**Figura 3***Porcentaje de la dimensión representaciones.*

Los resultados antes de la utilización del programa a los niños del aula azul, más de la mitad (57.14%) de 16 niños tuvieron un nivel deficiente en el aprendizaje de representaciones, luego del 35.71% siendo 10 niños tienen un nivel regular y el 7.14% (2 niños) tiene un nivel satisfactorio en el aprendizaje de representaciones.

**Tabla 8***Dimensión: preposiciones*

Niveles	Escala de valoraciones	N
Deficiente	0 – 4	18
Regular	5 – 8	7
Satisfactorio	9 – 12	3

**Figura 4***Porcentaje de preposiciones*

De acuerdo con la tabla y figura, se verifico que los resultados antes de la utilización del programa a los niños del aula azul, la mayor parte siendo el 66.67% equivalente a 18 niños muestran un nivel deficiente en su aprendizaje de preposiciones, luego el 22.22% (6 niños) mostraron un nivel regular y tan solo 3 niños equivalente a 11.11% tienen un nivel satisfactorio en el aumento de aprendizaje de preposiciones.

De acuerdo al segundo objetivo específico el cual es aplicar un programa de juegos en sectores guía para mejorar el nivel de aprendizaje en los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids – Chiclayo.

N°	Denominación de las sesiones	Fecha de Ejecución	Recursos y materiales	Tiempo
01	Construyo la imaginación	01/05/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloques de madera</li> <li>• Cubos</li> <li>• Tubos de pvc</li> <li>• Bloques de construcción</li> <li>• Animales de juguetes</li> <li>• Muñequitos</li> </ul>	2 horas
02	Creo figuras	02/05/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloques de madera</li> <li>• Cubos</li> <li>• Tubos de pvc</li> </ul>	2 horas

			• Bloques de construcción	
03	Creo mis acuerdos de los sectores	03/05/2023	• Títeres • Repisa • Periódicos • Revistas • Cuentos	2 horas
04	Cuéntame un cuento	04/05/2023	• Títeres • Repisa • Periódicos • Revistas • Cuentos	2 horas
05	Mis sentimientos	05/05/2023	• Crayolas • Pinceles • Témperas • Plastilina • Colores • Plumones • Esponjas • Hojas	2 horas
06	Dibujando libremente	06/05/2023	• Crayolas • Pinceles • Témperas • Plastilina • Colores • Plumones • Esponjas • Hojas	2 horas
07	Resuelvo mis problemas	07/05/2023	• Pizarra • Crayola • Plumones • Hoja bond. • Plastilina	2 horas
08	Expreso mis sentimientos	08/05/2023	• Pizarra • Crayola • Plumones • Hoja bond. • Plastilina	2 horas
09	Escuchando mi música	09/05/2023	• Tambores pequeños • Maracas • Flauta • Panderetas	2 horas
10	Creando ritmo	10/05/2023	• Tambores pequeños • Maracas • Flauta • Panderetas	2 horas
11	Mi creatividad	11/05/2023	• Pizarra • Crayola • Plumones • Hoja bond	2 horas
12	Jugando al futuro	12/05/2023	• Pizarra	2 horas

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crayola</li> <li>• Plumones</li> <li>• Hoja bond</li> </ul>	
13	Mis juegos preferidos	13/05/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra</li> <li>• Crayola</li> <li>• Plumones</li> <li>• Hoja bond</li> </ul>	2 horas
14	Comparto con mis amigos	15/05/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra</li> <li>• Crayola</li> <li>• Plumones</li> <li>• Pinceles</li> <li>• Témperas</li> <li>• Plastilina</li> <li>• Colores</li> <li>• Hoja bond</li> </ul>	2 horas
15	Valorando mi esfuerzo	17/05/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra</li> <li>• Crayola</li> <li>• Plumones</li> <li>• Hoja bond</li> </ul>	2 horas

Dentro de ello tenemos el tercer objetivo específico: Determinar el nivel de aprendizaje post test de los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids – Chiclayo.

Resultados de la lista de cotejo post test del nivel de aprendizaje de los niños.

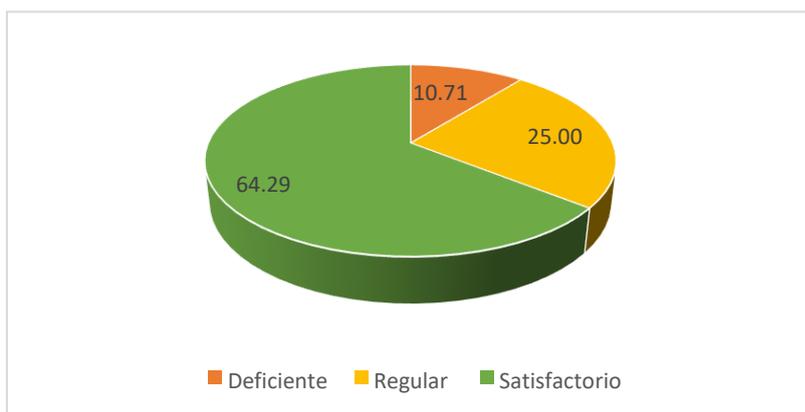
**Tabla 9**

*Nivel de aprendizaje*

Niveles	Escala de valoraciones	de N
Deficiente	0 – 15	3
Regular	16 – 30	7
Satisfactorio	31 – 44	18
Total		28

**Figura 5**

*Porcentaje de aprendizaje*



De acuerdo con la tabla y figura, se pudo constatar que después de la implementación del programa con los niños del aula azul, se observaron los siguientes resultados en cuanto a su nivel de aprendizaje: el 64.29% de los niños, es decir, 18 niños, mostraron un nivel satisfactorio; el 25% de los niños (7 niños) presentó un nivel regular; y solamente 3 niños, equivalente al 10.71%, demostrando un nivel deficiente en su desarrollo de aprendizaje.

Resultados post test del nivel de aprendizaje de los niños por dimensiones:

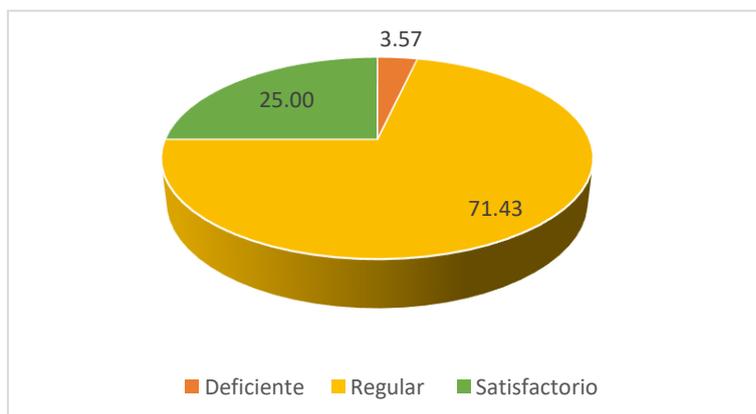
**Tabla 10**

*Dimensión: concepto*

Niveles	Escala de valoraciones	N
Deficiente	0 – 5	1
Regular	6 – 10	20
Satisfactorio	11 – 16	7
Total		28

**Figura 6**

*Porcentaje del concepto de acuerdo al post test*



De acuerdo con la tabla y figura, se verifico que los resultados después de la ejecución del programa a los niños del aula azul, la mayor parte siendo el 71.43% equivalente a 20 niños muestran un nivel regular en su aprendizaje de conceptos, luego el 25% (7 niños) mostraron un nivel satisfactorio y tan solo 1 niño equivalente a 3.57% tiene un nivel deficiente en cuanto al desarrollo de aprendizaje en conceptos.

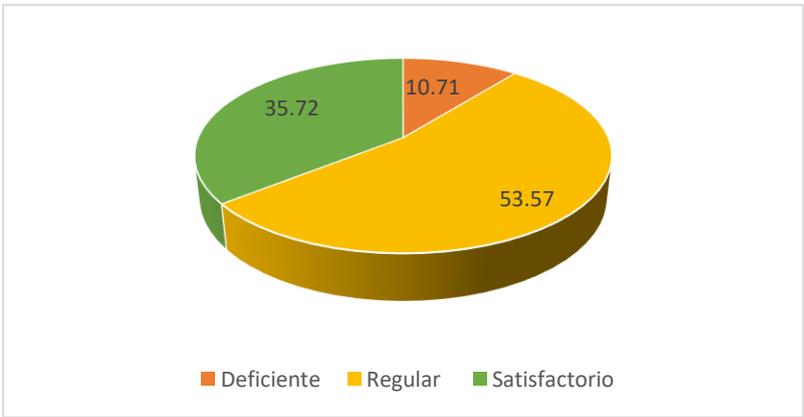
**Tabla 7**

*Dimensión: representaciones*

Niveles	Escala de valoraciones	de N
Deficiente	0 – 5	3
Regular	6 – 10	15
Satisfactorio	11 – 16	10
Total		28

**Figura 7**

*Porcentaje de la dimensión representaciones.*



De acuerdo con la tabla y figura, se pudo observar que después de la implementación del programa con los niños del aula azul, se obtuvieron los siguientes resultados en cuanto al aprendizaje de representaciones: más de la mitad de los niños, específicamente el 53.57% de un total de 15 niños, mostró un nivel regular en esta área; el 35,72% de los niños, es decir, 10 niños, aparecieron un nivel satisfactorio en el aprendizaje de representaciones; y el 10.71% de los niños, equivalente a 3 niños, demostrando un nivel deficiente en esta habilidad.

**Tabla 12**

*Dimensión: preposiciones*

Niveles	Escala de valoraciones	de N
Deficiente	0 – 4	5
Regular	5 – 8	8
Satisfactorio	9 – 12	15
Total		28

**Figura 8**

*Porcentaje de preposiciones*



De acuerdo con la tabla y figura, se verifico que los resultados después de la ejecución del programa a los niños del aula azul, la mayor parte siendo el 53.57% equivalente a 15 niños muestran un nivel satisfactorio en su aprendizaje de preposiciones, luego el 28.57% (8 niños) mostraron un nivel regular y tan solo 5 niños equivalente a 17.86% tienen un nivel deficiente en el aumento de aprendizaje de preposiciones

De acuerdo al cuarto objetivo específico el cual es comparar los resultados del nivel de aprendizaje entre el pre-test y post-test en los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids-Chiclayo.

**Tabla 13**

Cuadro comparativo entre el pre y post test en base al aprendizaje de los niños.

Variable aprendizaje en niños		
Niveles	Pre test	Post test
Deficiente	50.00%	10.71%
Regular	35.71%	25.00%
Satisfactorio	14.29%	64.29%
Total	100.00%	100.00%

En la tabla y figura 13, se puede apreciar la comparación del nivel de aprendizaje de los niños del aula azul antes y después de la implementación del programa de juegos en sectores. En el pre test, se disminuyó que el 50% de los niños mostraron un nivel deficiente, mientras que en el post test esta cifra resultó en un 10,71%. En cuanto al nivel regular, se obtuvo un 35,71% en el post test, lo cual representa un aumento del 25% en comparación con el pre test. Por último, el nivel satisfactorio se incrementó significativamente, pasando de un 14,29% en el pre test a un 64,29% en el post test.

**Tabla 14**

Comparación del pre test con el post test en el aprendizaje de los niños por dimensiones.

Dimensiones	Nivel	Pre test	Post test
Conceptos	Deficiente	50.00	3.57
	Regular	39.29	71.43
	Satisfactorio	10.71	25.00

Representaciones	Deficiente	57.14	10.71
	Regular	35.71	53.57
	Satisfactorio	7.14	35.72
Preposiciones	Deficiente	66.67	17.86
	Regular	22.22	28.57
	Satisfactorio	11.11	53.57
Total		100.00%	100.00%

En la tabla y figura 14, se pueden observar los resultados del nivel de aprendizaje de los niños del aula azul en diferentes dimensiones antes y después de la implementación del juego de sectores. En la dimensión de aprendizaje de conceptos, el pre test reflejó un valor deficiente del 50%, y en el post test se incrementó una disminución del 3,57%. En la dimensión de representaciones, el pre test mostró un nivel deficiente del 57,14%, mientras que en el post test hubo un aumento significativo, alcanzando un nivel regular del 53,57%. En la dimensión de preposiciones, el pre test reveló un valor deficiente del 66,67%, pero en el post test se evidenció una mejora considerable, llegando a un nivel satisfactorio del 53,57%. Por último tenemos al quinto objetivo específico, contrastar los resultados del nivel de aprendizaje en comparación al pre test y post - test mediante la aplicación de los juegos en sectores en los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids-Chiclayo

**Tabla 15**

*Estadísticos comparativos en el pre y post test determinados a la muestra de estudio.*

Test	Índices	Muestra de estudio
PRE TEST	N	28
	$\bar{x}$	32.11
	S	5.30
	C.V.	13.90%
POST TEST	N	28
	$\bar{x}$	90.35
	S	14.50
	C.V.	17.80%

Para comparar los resultados, se confirmó una prueba de hipótesis T, debido a que el tamaño de la muestra es inferior a 28 niños. A continuación, se presenta la hipótesis detallada:

**Tabla 16***Datos para la aplicación de la prueba T*

Índices	Test	
	Post test	Pre test
N	28	28
$\bar{X}$	90.35	32.11
S	14.50	5.30
Diferencia de $\bar{X}$	58.24	

**Tabla 17***Prueba t para medias de dos muestras emparejadas*

	Post test	Pre test
Media	90.285	32.119
Varianza	200.711	38.671
Observaciones	28	28
Coefficiente de correlación de Pearson	0.786	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	57	
Estadístico t P(T<=t) una cola	23.90	
Valor crítico de t (una cola)	1.72421E-18	
P(T<=t) dos colas	1.921	
	4.24251E-18	
Valor crítico de t (dos colas)	3.18	

De acuerdo con la tabla el valor calculado de "t" es superior al valor crítico de "t", con un resultado de  $23.90 > 3.18$ . Por lo tanto, se puede rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. A partir de esta conclusión, se puede afirmar que los juegos en sectores tienen un impacto positivo en la mejora del aprendizaje de los prescolares de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids, Chiclayo

#### **IV. DISCUSIÓN**

Los resultados obtenidos fueron discutidos en este capítulo basándose en la mejora del aprendizaje de los niños de 4 años, aplicando el programa juego de sectores, con la finalidad de comparar y contrastar con otras investigaciones relevantes y obtener resultados confiables de manera eficaz.

En cuanto a los resultados del nivel de aprendizaje de los 28 niños antes de la ejecución de los juegos de sectores, dando respuesta al primer objetivo se obtuvo que el 50% alcanzaron un nivel deficiente, debido al poco desarrollo e interés a las actividades, las cuales no aportan un desarrollo eficaz de su aprendizaje y tan solo el 14.29% tuvieron un nivel satisfactorio, ya que algunos niños han demostrado lo poco de su creatividad e interés por las actividades diarias. El efecto de los juegos en sectores se logra evidenciar a las dimensiones conceptos, representaciones y preposiciones donde la tabla y figura 2, se demostró los resultados antes de la ejecución del programa a los niños de 4 años del aula azul, siendo la mitad (50%) tuvieron un nivel deficiente de conceptos, seguido del 39.29% mostraron un nivel regular y solo 10.71% tiene un nivel satisfactorio en la dimensión conceptos. El efecto de los juegos en sectores en términos de mejora en el aprendizaje se puede observar claramente en la dimensión de representaciones. Antes de la implementación del programa en el aula azul, se encontró que más de la mitad (57,14%) de los 16 niños tenían un nivel deficiente en el aprendizaje de representaciones. Además, el 35,71% presentó un nivel regular y solo el 7,14% tenía un nivel satisfactorio en esta área. El efecto de los juegos en sectores en el progreso del aprendizaje se puede apreciar claramente en la dimensión de las preposiciones. Antes de la

implementación del programa en el aula azul, se encontró que la mayoría de los niños (66,67%) tenían un nivel deficiente en el aprendizaje de preposiciones, mientras que el 22,22% presentaba un nivel regular y solo el 11,11% mostraba un nivel satisfactorio en este aspecto.

Dando respuesta al segundo objetivo se realizó un programa de juego en sectores donde se aplicaron 15 actividades en el cual consistió que el niño mejore su nivel de aprendizaje en conceptos, representaciones, preposiciones (después de la implementación del programa en cuanto a su nivel de aprendizaje: 18 niños, mostraron un nivel satisfactorio; el 25% de los niños (7 niños) presentó un nivel regular; y solamente 3 niños, equivalente al 10.71%, demostrando un nivel deficiente en su desarrollo de aprendizaje.

Después de la ejecución discutiendo el tercer objetivo se aplicó el post test donde se obtuvieron resultados significativos, ya que se logró aumentar el nivel satisfactorio, presentando el 64.29% equivalente a 18 niños diferente y el 25% (7 niños) mostraron un nivel regular y tan solo 3 niños equivalente a 10.71% tiene un nivel deficiente en cuanto al desarrollo de aprendizaje asimismo conceptos se obtuvo el porcentaje de después de la aplicación del juego de sectores se observaron mejorías donde la mayor parte siendo el 71.43% muestran un nivel regular, luego el 25% mostraron un nivel satisfactorio y tan solo 3.57% tiene un nivel deficiente en cuanto al desarrollo de aprendizaje en conceptos. Con estos resultados quedan demostrados que los niños han mejorado considerablemente en esta dimensión. Sin embargo, después de la aplicación del juego de sectores, los resultados mostrados en la revelaron que más de la mitad (53.57%) de los niños lograron un nivel regular en el aprendizaje de representaciones. Además, el 35,72 % alcanzó un nivel satisfactorio, mientras que el 10,71 % aún presentó un nivel deficiente en este aspecto. Después de la aplicación del juego de sectores, los resultados presentados en la tabla 8 revelaron que la mayoría de los niños (53,57%) lograron un nivel satisfactorio en el aprendizaje de preposiciones. Además, el 28,57 % alcanzó un nivel regular, mientras que solo el 17,86 % aún presentó un nivel deficiente en esta área.

El cuarto objetivo en la comparación con el pre test en el nivel satisfactorio había 3 niños y ahora aplicando el post test el nivel satisfactorio a aumenta 7 niños donde se logra ver que la aplicación del programa fue eficaz logrando aumentar

los deseos, interés y preocupaciones por expresar sus deseos y creatividad para mejorar su aprendizaje.

El quinto objetivo el cual es contrastar los resultados del nivel aprendizaje, la hipótesis de resultado, se llevó a cabo la prueba de utilizando la prueba t. Los resultados mostraron un valor crítico de t de 3,18 y un valor calculado de t de 23,90. Esta hipótesis sostiene que los juegos en sectores tienen un impacto positivo en la mejora del aprendizaje en niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids, Chiclayo

La importancia del juego y su impacto en el proceso de aprendizaje ha sido respaldada por diversos estudios, los cuales han demostrado que los niños que participan en actividades lúdicas de manera frecuente presentan mayores habilidades cognitivas, emocionales y creativas, lo que les permite crecer y aprender de manera más efectiva. Este enfoque basado en el juego libre o espontáneo ha sido reconocido como uno de los principios fundamentales del currículo nacional y de las tendencias pedagógicas actuales. De acuerdo con un informe de la Organización Mundial de la Salud (OMS) en 2018, se estima que existen 200 millones de niños que no han logrado desarrollar plenamente sus capacidades cognitivas y emocionales. Estos niños enfrentan dificultades en su proceso de aprendizaje, siendo un porcentaje considerable (60%) el que no ha alcanzado habilidades de procesamiento significativo, un 53% se encuentra en un nivel bajo de competencia social y un 40% pertenece a un nivel socioeconómico desfavorable. Estos factores limitan el desarrollo integral de los niños. Según UNICEF en 2018, el juego se considera una de las formas más importantes para que los niños adquieran conocimientos y habilidades básicas. Por esta razón, es fundamental crear oportunidades y entornos que fomenten el juego, el descubrimiento y el aprendizaje. Este enfoque se reflejó en las actividades realizadas a cabo durante las 15 sesiones dirigidas a los niños de cuatro años.

Tras la implementación de los juegos de sectores, se pudo observar La capacidad de aprendizaje de los niños mejora significativamente, lo cual concuerda con los descubrimientos obtenidos por Espinoza en su investigación del año 2017. En su estudio, Espinoza disminuyó cómo el juego libre en áreas afecta de manera significativa el aprendizaje de niños de cinco años. Los resultados obtenidos en el presente estudio son coherentes con las conclusiones de Espinoza, lo que

respalda aún más la importancia y eficacia del juego en el proceso de aprendizaje de los niños. El juego libre en estas áreas les permitió a los infantes de la edad antes mencionada, ejercitar habilidades sociales y organizativas, al tiempo que aumentaba el nivel de comunicación entre los participantes. Los resultados muestran que cuando se introducen juegos libres en las áreas, todos los niños aprenden a través del juego, un recurso educativo que permite a los prescolares para construir y reforzar su aprendizaje, en el que es muy importante la implicación del profesor para que desarrolle estrategias que permitan a los estudiantes dar forma a su propio conocimiento, y los estudiantes estarán listos para aprender nuevos conocimientos para que sus vidas tengan sentido.

De igual manera, se obtiene verificar coincidencias en la indagación de este estudio y fue diseñado para evaluar cómo el juego cooperativo ayuda a los niños de 3 años en aulas amarillas a desarrollar la socialización en función de su tamaño, alegría y habilidades sociales, teniendo como objetivo promover el trabajo en equipo, la empatía, la comunicación y la cooperación. Se encontró que hubo una diferencia significativa entre las puntuaciones medias antes y después de la prueba. Esto nos muestra que la práctica del juego social contribuye significativamente al desarrollo de las destrezas sociales.

Así mismo se consigue verificar coexistencias en la indagación de Kuba, y Palpa (2015) indico que, fue diseñado para evaluar cómo el juego cooperativo ayuda a los niños de 3 años en aulas amarillas a desarrollar la socialización en función de su tamaño, alegría y habilidades sociales, teniendo como objetivo promover el trabajo en equipo, la empatía, la comunicación y la cooperación. Se encontró que hubo una diferencia significativa entre las puntuaciones medias antes y después de la prueba. Esto nos muestra que la práctica del juego social contribuye significativamente al desarrollo de las destrezas sociales.

Por otra parte, Cárdenas y otros (2019) en su investigación ha señalado una serie de cuestiones relacionadas con el proceso educativo de los niños en edad preescolar, así como del personal de la escuela. El Apóstol Santiago y su experimento involucraron a 40 niños, 14 niños de 3° grado, 14 de 4° grado y 12 de 5° grado, y finalmente concluyeron que los resultados obtenidos eran válidos tiene una gran influencia en la edad del preescolar, ya que su puntaje tiene un valor de probabilidad de 0.05, es decir que el efecto entre estas variables está diseñado a

favor del preescolar.

Para ello, demostrará que la teoría de aprendizaje propuesta por Piaget, la cual sostiene que el aprendizaje es un proceso en el cual el individuo, a través de la experiencia, la interacción con objetos y otras personas, construye su conocimiento y modifica sus esquemas cognitivos para adaptado al mundo que lo rodea. Este proceso de aprendizaje implica tanto Incorpore nueva información en esquemas existentes y adapte esos esquemas para incorporar nueva información para una mejor comprensión es el desarrollo por el cual la persona genera aprendizajes, lo vivenciado y el contacto que tiene con la sociedad le permite definir con mayor claridad sus conocimientos.

Así mismo se obtiene verificar coincidencias en la indagación de Bendezú y Mercado (2017) concluyó que, el aprendizaje significativo se relaciona progresivamente con el progreso académico porque los resultados son positivos y se derivan de los puntajes previos y posteriores a la prueba, donde dominan los puntajes posteriores a la prueba.

Sin embargo, Zorrilla (2016) en el artículo “Estrategias para el aprendizaje y desarrollo de habilidades cognitivas”, se descubrió que esta correlación entre las estrategias de aprendizaje y la capacidad cognitiva tiene un efecto positivo en el desarrollo infantil, como lo demuestra el coeficiente Rho de Speman de 0,645.

Además, Pinedo y Thandaipan (2020) concluyeron que, con el desarrollo de algunos de los marcadores presentados en el estudio, el bebé logró un 79 % como resultado, pero otros tuvieron problemas con un 21%, lo que llevó a la confirmación de que la relación realmente existe. alcanzar los resultados de aprendizaje esperados.

Para Guzmán (2017) concluyo que, antes de usar el programa, la mayoría de ellos fueron a los pobres, pero después de usar juegos basados en juegos, esto se observó en el equipo de pruebas que 81% (22 estudiantes) al 19% (05 estudiantes) en nivel normal y, por lo tanto, no está mal, El nivel, tenga en cuenta la efectividad del programa de gestión para mejorar la capacitación con los alumnos. En contraste con los resultados conseguidos en la prueba, los datos están involucrados en estadísticas, lo que puede confirmar que el programa de violación se basa en juegos matemáticos significativos para

estudiantes del quinto principio principal, es decir, N° 80032 Florencia de Mora.

Se logra verificar coincidencias en la investigación de Huamán (2017) respondió a la pregunta: ¿Cómo el uso de un programa de juego didáctico basado en un enfoque colaborativo mejora el aprendizaje de matemáticas de los niños de 5 años de la institución educativa 106, Distrito de Kachachi - 2015? El uso del programa de juegos didácticos duró una mejora en la enseñanza de las matemáticas para los niños de 5 años en la institución educativa 106 del distrito de Kachachi en el año 2015. Mediante el uso de pruebas estadísticas de contraste, se pudo comprobar que el valor de P obtenido fue de 0,001, lo cual es menor que el nivel de significancia establecido de 0,05. Esto indica que existe una diferencia significativa en el nivel de logro educativo entre las pruebas realizadas antes y después de la implementación del programa. En consecuencia, se puede concluir que el programa de juegos didácticos, basado en un enfoque colectivo, tiene el potencial de mejorar el aprendizaje de las matemáticas en los niños de 5 años en la institución educativa N° 106 del distrito de Kachachi en el año 2015.

Por ello, para Parra (2015) en su investigación destacó la mejora de las habilidades de enseñanza de los alumnos a través del juego. Considerando el análisis del estudio, se sugieren diversos juegos educativos grupales para desarrollar el pensamiento divergente, la complejidad, las habilidades mentales, la expresión corporal y motriz, la expresión narrativa, la descarga y la expresión emocional, entre otros, para potenciar el rendimiento académico de 40 estudiantes de segundo grado de la institución educativa José Carlos Mariátegui en la zona de Paucarpata - Arequipa. Después del análisis, se prueba la hipótesis, lo que demuestra que: desarrollar la estrategia del juego en una buena sesión, mejorar el entrenamiento, creando así más motivación y capacidad de entrenamiento. Actualmente contiene una propuesta para usar la estrategia del juego, se puede usar en educación, en la que la creatividad y la imaginación se mezclan para garantizar que los estudiantes mientan más en el aula, los alienten y la mantengan hasta el final de la reunión, logrando pensamientos y enfoques. abordar hipótesis, análisis de datos, sintonización y construcción de pensamiento crítico.

Por otro lado, la importancia de este estudio radica en los resultados

obtenidos, los cuales demostrarán de manera concluyente la eficacia de la aplicación de los juegos de sectores para mejorar el aprendizaje en los niños. Estas conclusiones son relevantes ya que proporcionan una base sólida para futuras investigaciones que podrían abordar esta temática en diferentes contextos. En consecuencia, este estudio servirá como punto de referencia para otros investigadores que deseen explorar de manera más amplia los beneficios de los juegos de sectores en el ámbito educativo.

## V. CONCLUSIONES

Se identificó el nivel de aprendizaje antes de la ejecución de los juegos en sectores, siendo el 50% equivalente a 14 niños los que muestran un nivel deficiente en su aprendizaje, esto se evidencia mediante los resultados obtenidos en el pre test.

Se diseño y aplico un programa de juegos en sectores con el objetivo de mejorar el nivel de aprendizaje en un grupo de 28 niños de cuatro años pertenecientes al aula azul. El programa se denominó “Me divierto aprendiendo en los sectores” que consistió en aplicar un total de 15 sesiones, las cuales se llevaron a cabo siguiendo un cronograma planificado de actividades. Durante la aplicación de los juegos, se obtuvo material didáctico de manera estratégica para captar la atención y el interés de los niños.

Se identificó el nivel de aprendizaje después de la aplicación del programa de sectores donde la mayor parte siendo el 64.29% tuvieron un nivel satisfactorio en su aprendizaje, luego el 25% (7 niños) mostraron un nivel regular y tan solo 3 niños equivalente a 10.71% tiene un nivel deficiente en cuanto al desarrollo de aprendizaje, logrando significativamente mejorar la problemática.

Al comparar los resultados del nivel de aprendizaje antes y después de la aplicación del juego de sectores en el aula azul, se puede observar que en el pre test se obtuvo un porcentaje de niños con un nivel deficiente del 50%, mientras que en el post prueba ese porcentaje se producirá en un 10,71%. En cuanto al nivel regular, se encontró en un 35,71% en el pre test, pero aumentó en un 25% en el post test. Por último, el nivel satisfactorio en el pre test fue del 14,29 %, pero experimentó un notable aumento al 64,29 % en el post test.

Por último, al contrastar los resultados el t calculado es mayor que el t crítico, donde el  $23.90 > 3.18$  se acepta la hipótesis alternativa, con un nivel de significancia del 0.05, podemos concluir que los juegos en sectores tienen un impacto positivo en la mejora del aprendizaje de los niños de cuatro años en la Institución educativa inicial New People Kids, Chiclayo.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Luego de realizar este estudio, se definieron las siguientes recomendaciones para docentes, familias y alumnos de la carrera educación inicial.

1. Es importante fomentar la participación de los directores de instituciones educativas tanto públicas como privadas para que se comprometan en la introducción de actividades de juego en el aula, especialmente el tiempo libre destinado a los sectores. Esto permitirá fortalecer el proceso de aprendizaje del niño en edad preescolar.
2. Es fundamental sugerir a los padres de familia que en las actividades de la vida cotidianas de casa a través del juego enseñen aprendizajes en sus niños y resaltar la importancia de los juegos en sectores para desarrollar el aprendizaje.
3. Es responsabilidad de los líderes educativos planificar encuentros con el equipo docente, el personal auxiliar y los padres para informar sobre la relevancia de permitir a los niños tiempo libre para el juego en áreas específicas. Asimismo, se deben discutir las diferentes formas de estimular el aprendizaje tanto dentro como fuera de la institución, con el objetivo de fomentar el desarrollo integral de los niños.
4. Es necesario que los integrantes de la comunidad científica tomen en cuenta esta sugerencia como una estrategia efectiva para potenciar el desarrollo educativo de los niños en esta etapa crucial y consideren este estudio al realizar con un diseño de investigación - acción porque hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social por ello el juego en sectores es una manera de mejorar el proceso de aprendizaje en niños en edad preescolar.

## REFERENCIAS

- Ancajima, O. & Salvo K. (2015). *Estrategias y técnicas en la aplicación del programa: "juego libre en los sectores del aula y el desarrollo comunicativo en los niños de cinco años de la institución educativa N° 035 Isabel Flores de Oliva* (Tesis de maestría). <https://bit.ly/2O5ElzG>
- Acosta, R., Ávalos, Y., y García, P. (2015). *El uso de las rutinas en el desarrollo de la identidad personal y autonomía de los niños de 3 años de la I.E.E. "Rafael Narváez Cadenillas" de la ciudad de Trujillo*. (Tesis de Licenciada). Universidad Nacional de Trujillo – La Libertad. Recuperado el 12 de abril del 2018. [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5657/Acajima\\_GOJ-SalvoCKM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5657/Acajima_GOJ-SalvoCKM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Agurto, J. (2021). *El arte plástica en la formación integral de una niña. Los Olivos: Universidad de Ciencias y Humanidades*. (tesis para obtener el título profesional de: licenciada en Educación Inicial). [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47146/Calderon\\_PGP-Pe%c3%b1a\\_CRA-SD.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47146/Calderon_PGP-Pe%c3%b1a_CRA-SD.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Aldana, O., Palacio, L., y Serpa, K. (2014). *La influencia de la sobreprotección en el proceso de socialización y desarrollo de la autonomía en los niños y niñas del nivel jardín del preescolar mi mundo feliz. (Colombia). (corporación universitaria minutode dios. licenciatura en pedagogía infantil – universidad virtual y a distancia)*,(licenciatura en pedagogía infantil). [http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/3226/TLPI\\_AldanaChavezOlga\\_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/3226/TLPI_AldanaChavezOlga_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arce, M. (2014). *Aprendizaje y enseñanza de las matemáticas*. EDITORIAL SÍNTESIS, S. A. Vallehermoso, 34. 28015 Madrid. [https://www.researchgate.net/publication/332471459\\_Aprendizaje\\_y\\_enseñanza\\_de\\_las\\_matematicas](https://www.researchgate.net/publication/332471459_Aprendizaje_y_enseñanza_de_las_matematicas)

- Arteaga (2016). *Socioemotional competences and perception of the community versus the aggressive behavior in adolescents living in risky environments*, Universidad de Guadalajara, México  
[https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1578-908X2016000200079](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1578-908X2016000200079)
- Arrantz, A. (2020). Innovation as a driver of eco-innovation in the firm: An approach from the dynamic capabilities theory  
<https://www.semanticscholar.org/paper/Innovation-as-a-driver-of-eco%E2%80%90innovation-in-the-An-Arrantz-Arroyabe/6993f1b02bd254f74ad3ba61760d4977e3043aeb>
- Ausubel, D. (1973) *La Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel*.  
<https://www.psicoadictiva.com/blog/aprendizaje-significativo-ausubel/>
- Bendezú y Mercado (2017). *La relación del juego en el aprendizaje crítico*”, Universidad Nacional de Huancavelica  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Braga, G. (2022). *Estilos de Aprendizaje y Estilos de Enseñanza*. Propuestas pedagógicas para la transformación de la educación.  
<https://revistaestilosdeaprendizaje.com/issue/view/464>
- Cuba, N. y Palpa, E. (2015). *La Hora Del Juego Libre en Los Sectores y El Desarrollo DeLa Creatividad en los niños de 5 Años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. (Tesis para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación Especialidad: A. P. Educación Inicial). Lima. Perú). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Recuperado el 5 de mayo del 2018. Disponible en Internet:  
<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EInt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calderón, L; Sepúlveda, S y Trujillo, N. (2015). *La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la*

*institución educativa Nusefa De Ibagué.*  
<https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/3e856820-5865-4bb5-8791-6b990b3b7302/content>

Cárdenas k.(2020). *Aprendizaje significativo en niños de 5 años a través del acompañamiento del padre enfrentando el aislamiento social LosOlivos 2020.*

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68351/C%c3%a1rdenas\\_LB-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68351/C%c3%a1rdenas_LB-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cárdenas, F., Carmona, M., García, M. e Iparraguirre, L. (2019). *Efecto de un taller en la autonomía y toma de decisiones en niños preescolares de la Institución Apóstol Santiago, La Libertad, 2019.* Trujillo: Universidad César Vallejo.

Carrera, R. (2019). *La comunicación en el proceso de enseñanza–aprendizaje: su papel en el aula como herramienta educativa.*  
<https://revistascientificas.us.es/index.php/CAUCE/article/view/9244>

Castillo, M. (2015) *Estilos de aprendizaje en estudiantes universitarios: recursos informáticos como estrategia para su evaluación.*  
[https://www.researchgate.net/publication/339400438\\_Estilos\\_de\\_aprendizaje\\_en\\_estudiantes\\_universitarios\\_recursos\\_informaticos\\_como\\_estrategia\\_para\\_su\\_evaluacion](https://www.researchgate.net/publication/339400438_Estilos_de_aprendizaje_en_estudiantes_universitarios_recursos_informaticos_como_estrategia_para_su_evaluacion)

Serna R., S. E., Torres L., K. K., & Torres V., M. A. (2017). Desórdenes en el procesamiento sensorial y el aprendizaje de niños preescolares y escolares: Revisión de la literatura. *Revista Chilena De Terapia Ocupacional*, 17(2), 81–89. <https://doi.org/10.5354/0719-5346.2017.48088>

Espinoza, S. (2017) *Juego libre en zonas y su incidencia en el aprendizaje significativo de niños de 5 años del Instituto de Educación Primaria N° 353.*  
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3154744>

- Forero, S. (2018). Juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cincoaños - Institución Educativa Inicial N°008 - La Victoria.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47964>
- Feria Avila, H., Matilla González, M., & Feria Matilla, Z.. (2021). Los conceptos y sus definiciones en las tesis de formación académica: los conceptos y sus definiciones. *didáctica y educación* ISSN 2224-2643, 12 (3), 14–27.
- Figueroa, E. (2018). Empatía y rendimiento académico en estudiantes universitarios.  
[https://www.researchgate.net/publication/337154170\\_2018\\_Figueroa\\_et\\_al\\_contrastacion\\_de\\_recursos\\_psicologicos](https://www.researchgate.net/publication/337154170_2018_Figueroa_et_al_contrastacion_de_recursos_psicologicos)
- Gamboa, A. (2022). Juego y su efecto en el aprendizaje significativo de las matemáticas en niños de 5 años de la escuela iniciales de la provincia de Chincheros, Apurímac  
<https://repositorio.uarm.edu.pe/handle/20.500.12833/2392?show=full>
- García, M. y Grados, C. (2020). Aplicación práctica del juego de rol como estrategia de aprendizaje colaborativo-cooperativo en el ámbito de la comunicación. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8619912>
- Guzman, R. (2017). *Juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cincoaños - Institución Educativa Inicial N°008 - La Victoria.*
- Hilgard, H. (2017) *Comorbidity of attention deficit hyperactivity disorder and type 1 diabetes in children and adolescents: Analysis based on the multicentre DPV registry.* <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/pedi.12431>
- Huamán (2017) programa de juego didáctico basado en un enfoque colaborativo mejora el aprendizaje de matemáticas de los niños de 5 años de la institución educativa 106, Distrito de Kachachi
- Islas, A. (2014). *El Desarrollo de la Autonomía en primero de Preescolar, de la ciudad de Mich – Zamora.* (Tesis de Licenciada). Universidad Pedagógica

Nacional.México.<file:///D:/MIS%20DOCUMENTOS/Desktop/proyecto%20de%20tesis%20-%20Mary/TESIS%20%20ABRIL/Tesis%20para%20flaca/Tesis%201.pdf>

Kuba y Palpa (2015). *El juego cooperativo y su impacto en las destrezas sociales de los niños de la institución número 209*  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47146#:~:text=La%20investigaci%C3%B3n%20busc%C3%B3%20evaluar%20c%C3%B3mo%20el%20juego%20cooperativo%2C,T%20entre%20dichos%20promedios%20cuyo%20resultado%20es%2013%2C491.>

Leyva, A. (2013). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. (Tesis presentada para la obtención del título: Licenciada en Pedagogía Infantil). Universidad Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá. Colombia.  
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

López, W. (2015). *Las artes plásticas como medio de desarrollo para la motricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de la I.E Francisco Izquierdo Ríos, 2015*. Lima: Universidad César Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28751/Lopez\\_CW.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28751/Lopez_CW.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Maldonado, C. (2017). *El rol del docente como favorecedor del desarrollo de la autonomía en los niños de tres años de una I. E. de Miraflores*. (Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación con especialidad en Educación Inicial).  
[http://tesis.pucp.edu.pe:8080/repositorio/bitstream/handle/123456789/8914/Maldonado\\_Palacios\\_Rol\\_docente\\_favorecedor\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe:8080/repositorio/bitstream/handle/123456789/8914/Maldonado_Palacios_Rol_docente_favorecedor_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Marzano, R. (2016). Dimensiones del aprendizaje  
<https://drive.google.com/file/d/0B9x1Nh0YJCALdUNKQ1FkUzJrS3M/view>

[w?pli=1&resourcekey=0-zFDjVVtYzgkySvMunH-yvg](http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59_hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf)

MINEDU (2017). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores deservicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Primera Edición.(48,000).

[http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59\\_hora\\_juego\\_libre\\_en\\_los\\_sectores.pdf](http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59_hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf)

MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Lima, San Borja, Perú:Ministerio de Educación.

MINEDU. (2021). *Resolución Viceministerial N° 211-2021-MINEDU*.Obtenido de Ministerio de Educación: <https://cdn.www.gob.pe/uploads/d>

Mamani, A. (2017). *Las artes plásticas y la inteligencia emocional en niños y niñas de 5 años de la iei n°725 de la provincia de mara de la ciudad de apurimac-2016*. puno: universidad nacional del altiplano.

Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura* (Tesis de licenciatura en Educación, Nivel Inicial). Universidad de Piura. Facultadde Ciencias de la Educación. Piura, Perú

Otero, R. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349Palao*. (Tesis para Optar el Grado de Magíster en Ciencias de la Educación con Mención en Didáctica de La Enseñanza de Educación Inicial). Universidad Cayetano Heredia. Lima. Perú. Recuperado el 10 de mayo del 2018.  
<http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B>

[0349.Palao.pdf? sequence=3&isAllowed=y](https://www.who.int/es/data/gho/publications/world-health-statistics)

Organización Mundial de Salud (OMS) (2018). La Organización Mundial de la Salud (OMS) publica hoy su nueva Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11)

<https://www.who.int/es/data/gho/publications/world-health-statistics>

Orellana, V. (2016). *Análisis de estrategias de autorregulación en estudiantes de pedagogía de una universidad chilena*. Form. Univ. vol.13 no.5 La Serena oct. [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-50062020000500223](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062020000500223)

Parra, A. (2015). *Las actividades curriculares en el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de inicial 2 del centro de educación inicial El Vergel – Ecuador. (Informe final de Investigación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación)*.

<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19386/1/TESIS%20COMPL ETA%20ANG%20LICA%20PARRA.pdf>

Piaget, J. y Heller, J. (1968). *La autonomía en la Escuela. La escuela Activa*. Sexta Edición.

<file:///D:/MIS%20DOCUMENTOS/Downloads/LA%20AUTONOM%20DA%20E N%20LA%20ESCUELA.pdf>

Pinedo y Thandaipan (2020) Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en la comunicación estudiantil

Ramos, H. (2015). *Juego libre en los sectores para el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de cinco años I.E.I. María Isabel Landeo Gala. Peralvillo Chancay* (Tesis de maestría para optar el grado de magíster en ciencias de la educación con mención en didáctica de la enseñanza de educación inicial)

<https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/402>

Ramos, J. (2015). *Relación entre material educativo y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la institución educativa madre maría*

*auxiliadora N°036 San Juan de Lurigancho-Lima. (Para Optar al Título Profesional de Licenciado en Educación).*

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/1880/tesis%20final.p%20df?sequence=1&isAllowed=y>

Reategui, N. (1995). *Modelo sistémico de evaluación, Módulo 3. ¿Cómo evaluar a los niños?* Minedu. Lima, Perú.

[http://www.comfenalcoantioquia.com/Portals/descargables/pdf/memorias\\_foro\\_edu/Dia2/Modelo%20sist%C3%A9mico%20de%20evaluaci%C3%B3n.pdf](http://www.comfenalcoantioquia.com/Portals/descargables/pdf/memorias_foro_edu/Dia2/Modelo%20sist%C3%A9mico%20de%20evaluaci%C3%B3n.pdf)

Rodas, J. (2018). El juego y aprendizaje de los niños en el Instituto de Verano No. 393 - El Capuli - San Miguel

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFGL3005.pdf?sequence=1>

Trujillo L. (2019) *La Estrategia “Praxias-bits” para elevar el nivel de expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Particular “Reina de los Ángeles” de Tacna, 2018.* (Para obtener título de Licenciada en Educación Inicial).

<https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/1871/Trujillo-Ferro-%20Luz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

UNICEF (2018) Global annual results reports 2018. Programme results achieved by contributions received from partners.

<https://www.unicef.org/reports/global-annual-results-2018>

Vargas, Z. (2009) “La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica” *ED. Educación*, 33 (1) 2009, pp. 155-165 Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica.

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>

Velandia, Bohórquez, Umaña (2015) “*Diseño e implementación de un blog como*

*recurso tecnológico para el estímulo de la creación artística. grados 4° y 5°, institución educativa el Guafal, Monterrey (Tesis de Universidad)*  
[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2624/Arias\\_Ruth\\_Boh%C3%B3rquez\\_Olga\\_Uma%C3%B1a\\_Cielo\\_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2624/Arias_Ruth_Boh%C3%B3rquez_Olga_Uma%C3%B1a_Cielo_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Zapata, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=535554757006#:~:text=Teor%C3%ADas%20y%20modelos%20sobre%20el%20aprendizaje%20en%20entornos,a%20partir%20de%20una%20visi%C3%B3n%20cr%C3%ADtica%20del%20%E2%80%9Cconectivismo%E2%80%9D>

Zorrilla, L. (2016). Estrategias para el aprendizaje y desarrollo de habilidades cognitivas. <https://www.repo-ciie.dfie.ipn.mx/pdf/1041.pdf>

**ANEXO N°1**  
**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

Juego en sectores para mejorar el aprendizaje en niños de educación inicial– Chiclayo.

**Autoras**

Barrantes Bazan, Debbie Julissa  
(<https://orcid.org/0000-0003-1035-4382>)

Tullume Salazar, Esperanza Virginia  
(<https://orcid.org/0000-0002-6473-0649>)

**Problema**

Bajo rendimiento en el aprendizaje, falta de creatividad, imaginación, dificultades para relacionarse con los demás compañeros en la hora de juego en sectores, es necesario que la organización familiar entienda la importancia de estos juegos, ante la problemática se ha observado la necesidad de fortalecer su aprendizaje utilizando y aplicando el juego libre en los sectores, en las sesiones planificadas con el objetivo de evaluar a todos los participantes y conocer la situación de cada participante, en sus aprendizajes.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	Técnica e Instrumentos
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿Cuál es la influencia de los juegos en sectores para la mejora del aprendizaje en niños menores de cinco años de la Institución educativa inicial New People Kids, Chiclayo?</p>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Determinar cómo los juegos en sectores influyen en mejorar el aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids-Chiclayo.</li> </ul> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ identificar el nivel de aprendizaje de los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids - Chiclayo,</li> <li>○ Aplicar un programa de juegos en sectores guía para mejorar el nivel de aprendizaje en los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids - Chiclayo,</li> <li>○ Determinar el nivel de aprendizaje post test de los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids - Chiclayo,</li> <li>○ Comparar los resultados del nivel de aprendizaje entre el pre test y post - test en los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids-Chiclayo,</li> <li>○ Contrastar los resultados del nivel de aprendizaje en comparación al pre test y post - test mediante la aplicación de los juegos en sectores en los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids-Chiclayo.</li> </ul>	<p><b>Hipótesis:</b></p> <p>En este trabajo de investigación tenemos como hipótesis que los juegos en sectores influyen de manera positiva en la mejora del aprendizaje en niños de cuatro años de la Institución educativa inicial New People Kids, Chiclayo.</p>	<p><b>Técnica</b></p> <p>Observación</p> <p><u>Instrumento</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de cotejo</li> <li>- Pre test</li> <li>- Post test</li> </ul>

ENFOQUE, TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	VARIABLES Y DIMENSIONES	
<p>Enfoque de investigación: Cuantitativa</p> <p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Diseño: Pre experimental – Pre test -Pos test</p> <p>Esquema será:</p> <p>GE= Grupo experimental</p> <p>O = Niños menores de cuatro años de la Institución Educativa Privada New People Kids</p> <p>O1 = Pre test aplicado al grupo experimental</p> <p>O2 = Post test aplicado al grupo experimental</p> <p>X = Estrategia didáctica</p>	<p>Población</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rodríguez (2019), manifiestan que la población es el total del fenómeno a estudiar, dando origen a los datos recaudados de la investigación. Por ello la población de la Institución Educativa Privada New People Kids, ubicado en el distrito de La Victoria, conformado por tres aulas (Rojo, Azul, Lila) está constituido por 80 niños, dentro de ellos se trabajará con el aula color Azul (28 niños) teniendo en cuenta un en la siguiente tabla.</li> </ul> <p>Muestra</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La muestra de esta investigación es de 28 estudiantes de 4 años del aula azul I.E.P. “NEW PEOPLE KIDS” con características similares. Hernández, Fernández y Baptista. (2016). Explican que la muestra viene a ser un subgrupo de la población, ya que se selecciona a un grupo de individuos que sean el reflejo de la población a la que pertenecen</li> </ul> <p>Criterio de selección:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Niños menores de cuatro años de inicial del aula Amarilla</li> <li>Niños de ambos sexos.</li> </ul> <p>Niños con bajo rendimiento en el aprendizaje significativo, siendo la causa de esta situación el entorno familiar.</p>	Variable	Dimensiones
		Juego En sectores	Sector de construcción
			Sector de biblioteca
			Sector de artes plásticas.
			Sector del hogar.
			Sector de música.
			Sector de ciencia y ambiente
			Sector de dramatización
		Variable	Dimensiones
		.	Conceptos
El aprendizaje	Representaciones		
	Preposiciones		

## ANEXO N°2 - OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	C.de evaluación
<b>Variable Independiente</b> <b>JUEGO EN SECTORES</b>	Otero, R (2016) manifiesta que: El juego libre en los sectores como un espacio de libertad, espontaneidad y contacto con los elementos de los sectores donde el estudiante interactúa y desarrolla sus habilidades comunicativas mediante el juego espontáneo	Es un momento pedagógico que tiene un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre en los diferentes sectores y brindarle al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás. Este proceso cuenta con tres dimensiones que son Juego de construcción, Rincón de lectura, Dibujo y pintura.	<b>Sector de construcción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Separación de objetos por forma, tamaño, color.</li> <li>• Forman figuras con los bloques.</li> <li>• Fomentan la atención y la concentración.</li> </ul>	Inicio Proceso Logrado
			<b>Sector de biblioteca</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona la imagen con su nombre.</li> <li>• Identifican personajes mediante cuentos iconográficos.</li> <li>• Desarrolla el hábito de la Lectura</li> <li>• Asume acuerdos al uso de lectura</li> </ul>	
			<b>Sector de artes plásticas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelado o pintado desarrollando su creatividad y expresión libre.</li> <li>• Manifiestan ideas y emociones.</li> <li>• Representan la realidad a través del dibujo</li> </ul>	

			<b>Sector del hogar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimula la cooperación con las responsabilidades en el hogar.</li> <li>• Expresan sus ideas y sentimientos</li> </ul>	
			<b>Sector de música</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valoran a sí mismos y a valoran a su familia</li> <li>• Motivar la inteligencia musical.</li> <li>• Con los sonidos se fomenta la creatividad, la imaginación, la a través de las emociones.</li> <li>• Aprende a convivir de mejor manera con otros niños.</li> </ul>	
			<b>Sector de ciencia y ambiente</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprenderán mediante experimentos</li> <li>• Estimula la creatividad</li> <li>• Inventar nuevas tecnologías en el futuro</li> </ul>	
			<b>Sector de dramatización</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayuda a desarrollar la expresión verbal. ...</li> <li>• Promueve el compañerismo y ayuda a eliminar la timidez.</li> <li>• Ayuda a entender y valorar la importancia de ser constante en el trabajo.</li> </ul>	

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Ítems	C.de evaluación
Variable dependiente  El APRENDIZAJE	Tuni y Ccayahualpa (2017) hacen mención que el aprendizaje. El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional. El sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con: conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales.(P.29).	El aprendizaje la cual consiste en identificar, describir y evaluar la importancia del aprendizaje significativo teniendo en cuenta los indicadores Transforma o vivencia los objetos para crear situaciones imaginarias, como segundo indicador representa mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron, como tercer indicador escribe según a su nivel de escritura lo que jugo en el sector, como cuarto indicador recrea experiencias de casa (cocina, comedor, dormitorio, etc.), como quinto indicador Representa juego de roles de su hogar (padre, madre, hermanos, etc.), como sexto punto construye o arma con diversos materiales (puente, casa, pueblos, etc.) incorporando personajes, como séptimo punto dramatiza sucesos de la vida con poyo de diferentes materiales, teniendo como octavo punto imitan movimientos al ritmo de la música, siendo el noveno punto canta con la utilización de diversos materiales y por último le agrada realizar su actividad con fondo musical.	Concepto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Transforma o vivencia los objetos para crear situaciones imaginarias.</li> <li>- Representa mediante el dibujo, pintura</li> <li>- Escribe según a su nivel de escritura lo que jugo en el sector.</li> </ul>	Lista de cotejo
			Representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recrea experiencias de casa (cocina, comedor, dormitorio, etc.).</li> <li>- Representa juego de roles de su hogar (padre, madre, hermanos, etc.).</li> <li>- Construye o arma con diversos materiales (puente, casa, pueblos, etc.) Incorporando personajes.</li> </ul>	
			Preposición	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dramatiza sucesos de la vida con poyo de diferentes materiales.</li> <li>- Imitan movimientos al ritmo de la música.</li> </ul>	

				<ul style="list-style-type: none"><li>- Canta con la utilización de diversos materiales.</li><li>- Le agrada realizar su actividad con fondo música.</li></ul>	
--	--	--	--	--	--

## ANEXO N°3



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Juego en sectores para mejorar el aprendizaje en niños de educación inicial – Chiclayo.**

### LISTA DE COTEJO

### “Aprendiendo a potenciar el aprendizaje”

#### I. DATOS GENERALES

1. Nombres y apellidos:
2. Edad:
3. Sexo:
4. Aula:
5. Turno:
6. Fecha:
7. Hora de inicio: ..... Hora de término: .....

#### II. INSTRUCCIONES:

En este instrumento encontrarás 22 ítems sobre el aprendizaje de los niños de 4 años de edad. Para responderlas necesitarás un bolígrafo, marcando con una X en el espacio correspondiente: Logrado ( L ) = 2 ; Proceso ( P ) = 1 , Inicio ( I ) = 0

Asimismo, es importante que leas con mucha atención cada ítem y que observes detenidamente al estudiante antes de contestar. MUY IMPORTANTE DEBES EVALUAR TODOS LOS ÍTEMS

	VARIABLE APRENDIZAJE	L	P	I
	<b>DIMENSIÓN 1: CONCEPTO</b>			
1.	Identifica las agrupaciones de los materiales concretos y gráficos			
2.	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta			

	cinco objetos en situaciones lúdicas.			
3.	Conoce y expresa palabras basadas en acciones como “antes”, “después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”, con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas de secuencias temporales).			
4.	Expresa con sus propias palabras lo que comprende de las lecturas (fabulas, cuentos) dadas por su docente.			
5.	Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y reglas.			
6.	Asume y cumple acuerdos planteados por su docente.			
7.	Aprende las matemáticas mediante los juegos propuestos.			
8.	Identifica reacciones en el experimento a través del cambio del color de agua.			
<b>DIMENSIÓN 2. REPRESENTACIÓN</b>				
9.	Explora y manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para lograr el aprendizaje.			
10.	Participa activamente en los juegos con sus compañeros.			
11.	Representa movimientos corporales de algunos animales como: saltar, correr, etc.			
12.	Elije en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.			
13.	Representa situaciones imaginarias según su creatividad.			
14.	Dibuja representando el experimento realizado.			
15.	Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).			
16.	Comenta de manera libre la representación que hizo en el sector elegido.			
<b>DIMENSIÓN 3. PREPOSICIÓN</b>				
17.	Ayuda a guardar los materiales cuando se le solicita.			
18.	Comparte el material con sus compañeros para poder jugar.			
19.	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos o reglas.			
20.	Indica el sonido que le gusta durante la representación de la actividad.			
21.	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó			
22.	Expresas sus cualidades personales durante los juegos.			

Escala de medición	
Satisfactorio	31 - 44
Regular	16 – 30
Deficiente	0 – 15

## ANEXO 4. CERTIFICADO DE VALIDEZ

### Anexo 4

#### Validación de los instrumentos de investigación

“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

Chiclayo, 30 de Abril del 2023

Magister

**Chinchano Olortegui, Blanca Nieve**

Docente de la Universidad Mayor de San Marcos - Lima.

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo expresar mis augurios de éxitos profesionales.

Luego para comunicarle que soy estudiante de la facultad de derecho y humanidades, con una investigación que tiene la finalidad de obtener el título profesional de docencia de educación inicial, cuyo título es:

#### **“Juego en sectores para mejorar el aprendizaje en niños de educación inicial – Chiclayo”**

Para el efecto tengo elaborado mis instrumentos de investigación, los mismos que deben ser validados por profesionales expertos en la materia.

Por tal motivo me dirijo a usted para solicitar su apoyo para realizar la validación correspondiente, alcanzando la documentación pertinente:

- 1) Matriz de consistencia de la investigación.
- 2) Operacionalización de las variables de estudio.
- 3) Instrumentos de investigación:
- 4) Ficha de evaluación de los instrumentos.

La ficha de evaluación del instrumento de investigación será devuelta debidamente llenada y firmada.

Agradezco anticipadamente su gentil apoyo, siendo propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial deferencia.

Atentamente,

Estudiante investigador  
DNI:

Huella digital

**Certificado de validez del contenido del instrumento que mide el aprendizaje en los niños.**

**Título de tesis:** Juego en sectores para mejorar el aprendizaje en niños de educación inicial – Chiclayo.

**Autores:** Barrantes Bazan, Debbie Julissa, Tullume Salazar, Esperanza Virginia

VARIABLE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVO	Escala						Observaciones
	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>DIMENSIÓN 1: CONCEPTO</b>							
1. Identifica las agrupaciones de los materiales concretos y gráficos	X		X		X		
2. Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas.	X		X		X		
3. Conoce y expresa palabras basadas en acciones como "antes", "después", "ayer", "hoy" o "mañana", con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas de secuencias temporales).	X		X		X		
4. Expresa con sus propias palabras lo que comprende de las lecturas (fabulas, cuentos) dadas por su docente.	X		X		X		
5. Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y reglas.	X		X		X		
6. Asume y cumple acuerdos planteados por su docente.	X		X		X		
7. Aprende las matemáticas mediante los juegos propuestos.	X		X		X		
8. Identifica reacciones en el experimento a través del cambio del color de agua.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2: REPRESENTACIÓN</b>							
9. Explora y manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para lograr el aprendizaje.	X		X		X		
10. Participa activamente en los juegos con sus compañeros.	X		X		X		
11. Representa movimientos corporales de algunos	X		X		X		

animales como: saltar, correr, etc								
12. Elige en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.	X		X		X			
13. Representa situaciones imaginarias según su creatividad.	X		X		X			
14. Dibuja representando el experimento realizado.	X		X		X			
15. Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	X		X		X			
16. Comenta de manera libre la representación que hizo en el sector elegido.	X		X		X			
<b>DIMENSIÓN 3. PREPOSICIÓN</b>								
17. Ayuda a guardar los materiales cuando se le solicita.	X		X		X			
18. Comparte el material con sus compañeros para poder jugar.	X		X		X			
19. Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos o reglas.	X		X		X			
20. Indica el sonido que le gusta durante la representación de la actividad.	X		X		X			
21. Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó	X		X		X			
22. Expresa sus cualidades personales durante los juegos	X		X		X			

**Indicaciones:**

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x]    Aplicable después de corregir [ ]    No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: Chinchano Olortegui, Blanca Nieve

DNI: 23098081

Centro de trabajo: Universidad Mayor de San Marcos

Cargo que ocupa: Docencia

Especialidad del validador: Maestría en administración de la educación



Blanca Nieve Chinchano Olortegui  
Mg. en Administración de la Educación

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chiclayo, 30 de Abril del 2023

## Validación de los instrumentos de investigación

“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

Chiclayo, 30 de Abril del 2023

Doctora.

**Alarcón Díaz, Daysi Soledad**

Docente de la Universidad Cesar Vallejo – Filial Chiclayo

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo expresar mis augurios de éxitos profesionales.

Luego para comunicarle que soy estudiante de la facultad de derecho y humanidades, con una investigación que tiene la finalidad de obtener el título profesional de docencia de educación inicial, cuyo título es:

### **“Juego en sectores para mejorar el aprendizaje en niños de educación inicial – Chiclayo”**

Para el efecto tengo elaborado mis instrumentos de investigación, los mismos que deben ser validados por profesionales expertos en la materia.

Por tal motivo me dirijo a usted para solicitar su apoyo para realizar la validación correspondiente, alcanzando la documentación pertinente:

- 5) Matriz de consistencia de la investigación.
- 6) Operacionalización de las variables de estudio.
- 7) Instrumentos de investigación:
- 8) Ficha de evaluación de los instrumentos.

La ficha de evaluación del instrumento de investigación será devuelta debidamente llenada y firmada.

Agradezco anticipadamente su gentil apoyo, siendo propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial deferencia.

Atentamente,

Estudiante investigador  
DNI:

Huella digital

**Certificado de validez del contenido del instrumento que mide el aprendizaje en los niños.**

**Título de tesis:** Juego en sectores para mejorar el aprendizaje en niños de educación inicial – Chiclayo.

**Autores:** Barrantes Bazan, Debbie Julissa, Tullume Salazar, Esperanza Virginia

	Escala						Observaciones
	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		
VARIABLE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>DIMENSIÓN 1: CONCEPTO</b>							
1. Identifica las agrupaciones de los materiales concretos y gráficos	X		X		X		
2. Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas.	X		X		X		
3. Conoce y expresa palabras basadas en acciones como "antes", "después", "ayer", "hoy" o "mañana", con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas de secuencias temporales).	X		X		X		
4. Expresa con sus propias palabras lo que comprende de las lecturas (fabulas, cuentos) dadas por su docente.	X		X		X		
5. Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y reglas.	X		X		X		
6. Asume y cumple acuerdos planteados por su docente.	X		X		X		
7. Aprende las matemáticas mediante los juegos propuestos.	X		X		X		
8. Identifica reacciones en el experimento a través del cambio del color de agua	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2. REPRESENTACIÓN</b>							
9. Explora y manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para lograr el aprendizaje.	X		X		X		
10. Participa activamente en los juegos con sus compañeros.	X		X		X		
11. Representa movimientos	X		X		X		

## Validación de los instrumentos de investigación

“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

Chiclayo, 30 de Abril del 2023

Doctor.

**Montenegro Camacho, Luis**

Docente de la Universidad Cesar Vallejo – Filial Chiclayo

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo expresar mis augurios de éxitos profesionales.

Luego para comunicarle que soy estudiante de la facultad de derecho y humanidades, con una investigación que tiene la finalidad de obtener el título profesional de docencia de educación inicial, cuyo título es:

### **“Juego en sectores para mejorar el aprendizaje en niños de educación inicial – Chiclayo”**

Para el efecto tengo elaborado mis instrumentos de investigación, los mismos que deben ser validados por profesionales expertos en la materia.

Por tal motivo me dirijo a usted para solicitar su apoyo para realizar la validación correspondiente, alcanzando la documentación pertinente:

- 9) Matriz de consistencia de la investigación.
- 10) Operacionalización de las variables de estudio.
- 11) Instrumentos de investigación:
- 12) Ficha de evaluación de los instrumentos.

La ficha de evaluación del instrumento de investigación será devuelta debidamente llenada y firmada.

Agradezco anticipadamente su gentil apoyo, siendo propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial deferencia.

Atentamente,

Estudiante investigador  
DNI:

Huella digital

**Certificado de validez del contenido del instrumento que mide el aprendizaje en los niños.**

**Título de tesis:** Juego en sectores para mejorar el aprendizaje en niños de educación inicial – Chiclayo.

**Autores:** Barrantes Bazan, Debbie Julissa, Tullume Salazar, Esperanza Virginia

VARIABLE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVO	Escala						Observaciones	
	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
<b>DIMENSIÓN 1: CONCEPTO</b>								
1. Identifica las agrupaciones de los materiales concretos y gráficos	X		X		X			
2. Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas.	X		X		X			
3. Conoce y expresa palabras basadas en acciones como "antes", "después", "ayer", "hoy" o "mañana", con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas de secuencias temporales).	X		X		X			
4. Expresa con sus propias palabras lo que comprende de las lecturas (fabulas, cuentos) dadas por su docente.	X		X		X			
5. Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y reglas.	X		X		X			
6. Asume y cumple acuerdos planteados por su docente.	X		X		X			
7. Aprende las matemáticas mediante los juegos propuestos.	X		X		X			
8. Identifica reacciones en el experimento a través del cambio del color de agua	X		X		X			
<b>DIMENSIÓN 2. REPRESENTACIÓN</b>								
9. Explora y manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para lograr el aprendizaje.	X		X		X			
10. Participa activamente en los juegos con sus compañeros.	X		X		X			
11. Representa movimientos	X		X		X			

**ANEXO 5**  
**Confiabilidad**

**Confiabilidad**

**Nivel de confiabilidad de la variable aprendizaje**

Leyenda:

k Itmes

$\Sigma v_i$  varianza de cada items

VT varianza total de cada ítem

Alfa de Cronbach	0.9
K	10
$\Sigma v_i$	44.4
VT	350.8

Nivel alto de confiabilidad

**ANEXO 6**  
**V-AIKEN**

APRENDIZAJE DEL NIÑO				
	CLARIDAD	RELEVANCIA	PERTINENCIA	TOTAL
DIMENSIÓN 1	1	1	1	1
DIMENSIÓN 2	1	1	1	1
DIMENSIÓN 3	1	1	1	1
VARIABLE GENERAL	1	1	1	1

## Anexo 7.

Alumna: Barrantes Bazán, Debbie Julissa

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "NEW PEOPLE KIDS"		
"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"		
<b>CONSTANCIA DE PRACTICA PRE PROFESIONAL</b>		
La directora de la Institución Educativa Privada "New People Kids" – La Victoria con código modular 1786888, de la provincia de Chiclayo, <b>Dra. Sheyla Vanessa Asalde Cabrejos</b> , deja constancia:		
Que la estudiante del X Ciclo de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, <b>DEBBIE JULISSA BARRANTES BAZÁN</b> , con Código Universitario N° 7001235045, ha realizado práctica Pre Profesional en nuestra Institución Educativa, cumpliendo responsablemente las dimensiones planificadas.		
Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada, para los fines que estime convenientes.		
Chiclayo, 14 de junio del 2023		
<b>NEW PEOPLE KIDS</b>  ----- Sheyla Vanessa Asalde Cabrejos DIRECTORA ----- LIC. SHEYLA ASALDE CABREJOS DIRECTORA		

Alumna: Tullume Salazar, Esperanza Virginia

## INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "NEW PEOPLE KIDS"



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

### CONSTANCIA DE PRACTICA PRE PROFESIONAL

La directora de la Institución Educativa Privada "New People Kids" – La Victoria con código modular 1786888, de la provincia de Chiclayo, **Dra. Sheyla Vanessa Asalde Cabrejos**, deja constancia:

Que la estudiante del X Ciclo de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, **ESPERANZA VIRGINIA TULLUME SALAZAR**, con Código Universitario N° 7001235030, ha realizado práctica Pre Profesional en nuestra Institución Educativa, cumpliendo responsablemente las dimensiones planificadas.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada, para los fines que estime convenientes.

Chiclayo, 14 de junio del 2023

**NEW PEOPLE KIDS**

  
Sheyla Vanessa Asalde Cabrejos  
DIRECTORA

\_\_\_\_\_  
LIC. SHEYLA ASALDE CABREJOS  
DIRECTORA

}



# SESIONES

## **Anexo**

### **JUEGO EN SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL – CHICLAYO**

#### **I. DATOS INFORMATIVOS**

**1.1. I.E.P:** New People KIDS

**1.2. Edad y sección:** 4años

**1.3. Distrito:** La Victoria

**1.4. Investigadoras:** Debbie Julissa Barrantes Bazan y  
Tullume Salazar Esperanza Virginia

#### **II. FUNDAMENTACIÓN**

El presente programa estará apoyado en los resultados obtenidos después de haber obtenido el diagnóstico hecho a los estudiantes de cuatro años del aula color amarilla, que se aplicó en el mes de Mayo del 2023, la misma que se basará en la Guía de Juego Libre en los Sectores proporcionada por el MINEDU en el año 2009, a través de la cual explica que el juego debe ser placentero y divertido, voluntario y espontáneo.

También cabe resaltar que la estrategia a utilizar es el juego libre, el cual será desarrollado en los sectores de construcción, biblioteca, artes plásticas, hogar, música ciencia y ambiente, dramatización las cuales son las dimensiones por estudiar.

Este programa propone quince actividades de aprendizaje las cuales permitirán afrontar la problemática que presentan los niños en cuanto al desarrollo de su aprendizaje.

#### **III. OBJETIVO**

##### **3.1. OBJETIVO GENERAL**

Aumentar el nivel de aprendizaje e niños de 4 años de educación inicial aula azul mediante el programa denominado juegos en sectores.

#### **IV. DIMENSIONES**

Dimensión sector de construcción

Dimensión sector de biblioteca

Dimensión sector de artes plásticas

Dimensión sector del hogar

Dimensión sector de música

Dimensión sector de ciencia y ambiente

Dimensión sector dramatización

#### **V. METODOLOGIA**

Para la ejecución del programa se utilizará la estrategia de juego libre, la cual se realizará a través de los sectores, el cual permitirá desarrollar el aprendizaje; esto comprende quince actividades de aprendizaje, las cuales fueron elaboradas teniendo en cuenta los procesos didácticos del juego en sectores, los cuales son: planificación, organización, desarrollo, orden, socialización, representación.

A la vez cabe mencionar que se utilizarán variedad de materiales tales como: papel, colores, témperas, muñecos, ropa, cocina, bloques, rompecabezas, entre otros; los cuales contribuirán a desarrollar la autonomía de los niños de cinco años del aula caballitos de mar; enmarcando así al trabajo preciso en las dimensiones de identidad, autoconcepto y autovaloración.

#### **VI. EVALUACION**

El presente programa experimental será evaluado al inicio, durante el proceso y al término de su ejecución mediante una guía de observación.

## Sesión aprendizaje 01

### I. Título: Construyo mi imaginación

### II. Dimensiones e indicadores

DIMENSIÓN	INDICADOR
<b>SECTOR DE CONSTRUCCION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupar con material concreto, según su forma, tamaño y color</li> <li>• Separación de objetos forma, tamaño, color.</li> </ul>

### III. SITUACION DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
<b>Construyo mi imaginación</b>	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <p>✓ <b>Actividad de inicio:</b> La maestra inicia esta sesión indicando que deben guardar silencio y prestar atención, nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y acuerdos para la hora de juego libre en los sectores, cada niño elige de manera libre su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector.</p> <p>✓ <b>Actividad de desarrollo:</b> Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado.</p> <p>Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonara una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonara la canción “a guardar”.</p> <p>✓ <b>Actividad de cierre:</b> Todos sentados en semicírculo verbalizaran y contarán a todo el grupo a que jugaron y con quienes jugaron, dibujan lo que jugaron y construyeron o crearon, pegándolo en la pizarra de acuerdo con el color de su sector.</p>	<p>Bloques de madera</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cubos</li> <li>• Tubos de pvc</li> <li>• Bloques de construcción</li> <li>• Animales de juguetes</li> <li>• Muñequitos</li> </ul>

## SESIÓN DE APREINZAJE 02

I. **Nombre de la sesión:** Creo figuras

II. **Dimensiones e indicadores**

DIMENSIÓN	INDICADOR
SECTOR DE CONSTRUCCIÓN	• Forman figuras con bloques

III. **SITUACION DE APRENDIZAJE**

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
<b>Creo figuras</b>	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <p>✓ <b>Actividad de inicio:</b> La maestra inicia esta sesión indicando que deben guardar silencio y prestar atención, nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y acuerdos para la hora de juego libre en los sectores, cada niño elige de manera libre su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector.</p> <p>✓ <b>Actividad de desarrollo:</b> Posteriormente, La maestra invita a los estudiantes a ver la primera imagen.</p> <p>Cada estudiante deberá recrear la imagen dada por la maestra. Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonara una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonara la canción “a guardar”.</p> <p>✓ <b>Actividad de cierre:</b> Todos sentados en semicírculo verbalizaran y contarán a todo el grupo a que jugaron y con quienes jugaron, mostraran lo creado de acuerdo a la imagen plasmada por la docente, poniéndolo de acuerdo con el color de su sector.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloques de madera</li> <li>• Cubos</li> <li>• Tubos de pvc</li> <li>• Bloques de construcción</li> </ul>

## Sesión de aprendizaje 03

I. **Título:** Creo mis acuerdos de los sectores

II. **Dimensión e indicadores**

DIMENSIÓN	INDICADOR
Sector de biblioteca	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona la imagen con su nombre.</li> <li>• Identifican personajes mediante cuentos iconográficos.</li> </ul>

III. **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE**

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
<p><b>Creo mis acuerdos de los sectores</b></p>	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <p>✓ <b>Actividad de inicio:</b> La maestra inicia esta sesión indicando que deben guardar silencio y prestar atención, nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y acuerdos para la hora de juego libre en los sectores, cada niño elige de manera libre su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector.</p> <p>✓ <b>Actividad de desarrollo:</b> Los niños juegan libremente de acuerdo a lo acordado con sus compañeros.</p> <p>Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonará una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonará la canción “a guardar”.</p> <p>✓ <b>Actividad de cierre:</b> Todos los niños y niñas se pararán al lado de la pizarra para realizar la técnica del museo y observar cómo está el orden de los materiales, luego sentados en semicírculo verbalizarán y contarán a todo el grupo a que jugaron, con quienes, y si hubo un conflicto, entonces a partir de ello establecerán soluciones para esos problemas y lo plasmaran en un papelote con la ayuda de la profesora proponiendo acuerdos para la hora de los sectores y de ese modo evitarlos, dibujan lo que jugaron y construyeron, pegándolo en la pizarra de acuerdo al color de su sector.</p>	<p>Dibujos con personajes en un dado</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Títeres</li> <li>• Repisa</li> <li>• Periódicos</li> <li>• Revistas</li> <li>• Cuentos</li> </ul>

## Sesión de aprendizaje 04

I. **Título:** Cuéntame un cuento

II. **Dimensión e indicadores**

DIMENSIÓN	INDICADOR
Sector de biblioteca	• Desarrolla el hábito de la lectura.

III. **SITUACION DE APRENDIZAJE**

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
<b>Cuéntame un cuento</b>	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <p>✓ <b>Actividad de inicio:</b> La maestra inicia esta sesión indicando que deben guardar silencio y prestar atención, nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y acuerdos para la hora de juego libre en los sectores, cada niño elige de manera libre su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector.</p> <p>✓ <b>Actividad de desarrollo:</b> los escucharán atentos el cuento pequeño leído posteriormente, hará pausas necesarias para que los estudiantes den sus hipótesis y predicciones comprobando inmediatamente sus suposiciones y luego dibujarán lo que construyeron, pegándolo en la pizarra de acuerdo al color de su sector.</p> <p>✓ <b>Actividad de cierre:</b> y luego plasmarán en un papelote con la ayuda de la profesora proponiendo acuerdos para la hora de los sectores y de ese modo evitarlos, dibujan lo que jugaron y construyeron, pegándolo en la pizarra de acuerdo al color de su sector.</p>	<p>Dibujos con personajes en un dado</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Títeres</li> <li>• Repisa</li> <li>• Periódicos</li> <li>• Revistas</li> <li>• Cuentos pequeños</li> </ul>

## Sesión de aprendizaje 05

I. **Título:** Mis sentimientos

II. **Dimensiones e indicadores**

DIMENSIÓN	INDICADOR
Sector de artes plásticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibuja y pinta desarrollando su creatividad y expresión libre al representar situaciones imaginarias</li> <li>• Manifiestan ideas y emociones.</li> </ul>

III. **SITUACION DE APRENDIZAJE**

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
<b>Mis sentimientos</b>	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <p>✓ <b>Actividad de inicio:</b> La maestra inicia esta sesión indicando que deben guardar silencio y prestar atención, nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y acuerdos para la hora de juego libre en los sectores, cada niño elige de manera libre su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector.</p> <p>✓ <b>Actividad de desarrollo:</b> Los niños juegan libremente de acuerdo con lo que han pensado. Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonara una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonara la canción “a guardar”, dibujan lo que jugaron y con el material que utilizaron, Luego los pegaran en el semáforo de la emoción, verde si estaba feliz, amarillo si estaba triste y rojo si está molesto.</p> <p>✓ <b>Actividad de cierre:</b> Se sentaran en semicírculo verbalizaran y uno por grupo contarán a que jugaron y con quienes jugaron, si le gusto el juego que realizo.</p>	<p>Crayolas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pinceles</li> <li>• Témperas</li> <li>• Plastilina</li> <li>• Colores</li> <li>• Plumones</li> <li>• Esponjas</li> <li>• Hojas</li> </ul>

## Sesión de aprendizaje 06

I. **Título:** Dibujando libremente

II. **Dimensiones e indicadores**

DIMENSIÓN	INDICADOR
Sector de artes plásticas	• Representan la realidad a través del dibujo

### III. SITUACION DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
<b>Dibujando libremente</b>	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <p>✓ <b>Actividad de inicio:</b> La maestra inicia esta sesión indicando que deben guardar silencio y prestar atención, nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y acuerdos para la hora de juego libre en los sectores, cada niño elige de manera libre su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector.</p> <p>✓ <b>Actividad de desarrollo:</b> Los niños juegan libremente de acuerdo con lo que han pensado o imaginado, antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonará una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonará la canción “a guardar”, dibujan lo que jugaron y con el material que utilizaron, luego los pegaran en el semáforo de la emoción, verde si estaba feliz, amarillo si estaba triste y rojo si está molesto.</p> <p>✓ <b>Actividad de cierre:</b> Se sentarán en semicírculo verbalizaran y uno por grupo contarán a que imaginaron y el suceso del porque lo dibujaron.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Crayolas</li><li>• Pinceles</li><li>• Témperas</li><li>• Plastilina</li><li>• Colores</li><li>• Plumones</li><li>• Esponjas</li><li>• Hojas</li></ul>

## Sesión de aprendizaje 07

I. **Título:** Resuelvo mis problemas

II. **Dimensiones e indicadores**

DIMENSIÓN	INDICADOR
Sector del hogar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimula la cooperación con las responsabilidades en el hogar.</li> </ul>

III. **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE**

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
<b>Resuelvo mis problemas</b>	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <p>✓ <b>Actividad de inicio:</b> Establecemos con los niños el tiempo y el espacio donde jugarán. Recordamos las normas de convivencia. Los niños expresan a que les gustaría jugar. Por grupos los niños eligen un sector en el que permanecerán durante todo el juego. Los niños marcan su asistencia en el cartel. Los niños eligen sus medallas de acuerdo con el sector que les toca.</p> <p>✓ <b>Actividad de desarrollo:</b> Los niños juegan libremente en el sector que eligieron. La docente coloca diversos materiales para ver cómo interactúan con ellos. La docente observa el desenvolvimiento y cualquier dificultad que se presente. Anunciamos el cierre utilizando una pandereta, mientras cantamos la canción “A guardar los juguetes a guardar”. Los niños representan el juego que tuvieron con sus amigos en el sector. ¿Qué les gustaría utilizar para representar lo que hicieron? Eligen si dibujan, pintan, utilizan plastilina, etc.</p> <p>✓ <b>Actividad de cierre:</b> La docente realiza preguntas a los niños: ¿A que jugaron el día de hoy? ¿Trabajaron en equipo? ¿Les gustó? ¿cooperaron en el recojo de materiales? Los niños comentan sus experiencias. La docente aprovecha para conversar sobre el valor de elegir a nuestros amigos libremente y si se presentó algún problema durante el juego y como lo podemos manejar. Dejamos que los niños se expresen libremente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra</li> <li>• Crayola</li> <li>• Plumones</li> <li>• Hoja bond.</li> <li>• Plastilina</li> </ul>

## Sesión de aprendizaje 08

### I. Título: Expreso mis sentimientos

### II. Dimensiones e indicadores

DIMENSIÓN	INDICADOR
Sector del hogar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresan sus ideas y sentimientos</li> </ul>

### III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
<b>Expreso mis sentimientos</b>	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <p>✓ <b>Actividad de inicio:</b> La maestra inicia esta sesión indicando que deben guardar silencio y prestar atención, nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y acuerdos para la hora de juego libre en los sectores, cada niño elige de manera libre su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector.</p> <p>✓ <b>Actividad de desarrollo:</b> Los niños eligen sus medallas de acuerdo con el sector que les toca. Los niños juegan libremente en el sector que eligieron. La docente coloca diversos materiales para ver cómo interactúan con ellos. La docente observa el desenvolvimiento y cualquier dificultad que se presente. Anunciamos el cierre utilizando una pandereta, mientras cantamos la canción “A guardar los juguetes a guardar”. Los niños representan el juego que tuvieron con sus amigos en el sector. ¿Qué les gustaría utilizar para representar lo que hicieron?</p> <p>✓ <b>Actividad de cierre:</b> En asamblea la docente realiza preguntas a los niños: ¿A que jugaron el día de hoy? ¿Trabajaron en equipo? ¿Les gustó? Los niños comentan sus experiencias. La docente aprovecha para conversar sobre el valor de la responsabilidad y deberes que cada estudiante tiene.</p>	Pizarra Crayola Plumones Hoja bond Plastilina

## Sesión de aprendizaje 09

I. **Título:** Escuchando mi música

II. **Dimensión e indicadores**

DIMENSIÓN	INDICADOR
Sector de música	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se valoran a sí mismos y valoran a su familia</li><li>• Motivar la inteligencia musical.</li></ul>

III. **SITUACION DE APRENDIZAJE**

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
<b>Escuchando mi música</b>	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <p>✓ <b>Actividad de inicio:</b> La maestra inicia esta sesión indicando que deben guardar silencio y prestar atención, nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y acuerdos para la hora de juego libre en los sectores, cada niño elige de manera libre su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector.</p> <p>✓ <b>Actividad de desarrollo:</b> Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonara una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonara la canción “a guardar”, en grupos los niños tocaran los instrumentos datos o elegidos por ellos mismos para sentirse en confianza</p> <p>✓ <b>Actividad de cierre:</b> harán un círculo y cada niño tocara el instrumento a su manera para reconocer los sonidos entonados.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tambores pequeños</li><li>• Maracas</li><li>• Flauta</li><li>• Panderetas</li></ul>

## Sesión de aprendizaje 10

I. **Título:** Creando ritmo

II. **Dimensión e indicadores**

DIMENSIÓN	INDICADOR
Sector de música	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con los sonidos se fomenta la creatividad, la imaginación, la a través de las emociones.</li> <li>• Aprende a convivir de mejor manera con otros niños.</li> </ul>

III. **SITUACION DE APRENDIZAJE**

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
<b>Creando ritmo</b>	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <p>✓ <b>Actividad de inicio:</b> La maestra inicia esta sesión indicando que deben guardar silencio y prestar atención, nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y acuerdos para la hora de juego libre en los sectores, cada niño elige de manera libre su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector.</p> <p>✓ <b>Actividad de desarrollo:</b> Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonara una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonara la canción “a guardar”, en grupos los niños tocaran los instrumentos dados o elegidos por ellos mismos para sentirse en confianza, además tocaran los instrumentos de acuerdo a su ritmo.</p> <p>✓ <b>Actividad de cierre:</b> harán un círculo y cada niño tocara el instrumento a su manera para reconocer los sonidos entonados.</p>	<p>Tambores pequeños</p> <p>Maracas</p> <p>Flauta</p> <p>Panderetas</p>

## Sesión de aprendizaje 11

I. **Título:** Mi creatividad

II. **Dimensión e indicadores**

DIMENSIÓN	INDICADOR
Sector de ciencia y ambiente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprenderán mediante experimentos</li> <li>• Estimula la creatividad</li> </ul>

III. **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE**

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
<b>Mi creatividad</b>	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <p>✓ <b>Actividad de inicio:</b> La maestra inicia esta sesión indicando que deben guardar silencio y prestar atención, nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y acuerdos para la hora de juego libre en los sectores, cada niño elige de manera libre su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector. Establecemos con los niños el tiempo y el espacio donde jugarán. Recordamos las normas de convivencia. Los niños expresan a que les gustaría jugar.</p> <p>✓ <b>Actividad de desarrollo:</b> Por grupos los niños se dirigen al sector en el que permanecerán durante todo el juego. Los niños marcan su asistencia en el cartel. Los niños eligen sus medallas de acuerdo con el sector. Los niños juegan libremente en el sector. Los niños interactúan con todos los materiales del sector. La docente observa el desenvolvimiento y cualquier dificultad que se presente. Anunciamos el cierre utilizando una pandereta, mientras cantamos la canción “A guardar los juguetes a guardar”</p> <p>✓ <b>Actividad de cierre:</b> En asamblea la docente realiza preguntas a los niños: ¿A que jugaron el día de hoy? ¿Con que material jugaron? ¿Por qué elegiste ese juguete? Los niños comentan sus experiencias. La docente aprovecha para conversar con los niños sobre la importancia de poder elegir nuestros juguetes y el cuidado que debemos tener con ellos. ¿Dejaron los juguetes en su lugar? Dejamos que los niños se expresen libremente. Los niños representan el juego que tuvieron con sus amigos en el sector.</p>	<p>Pizarra</p> <p>Crayola</p> <p>Plumones</p> <p>Hoja bond.</p>

## Sesión de aprendizaje 12

I. **Título:** Jugando al futuro

II. **Dimensión e indicadores**

DIMENSIÓN	INDICADOR
Sector de ciencia y ambiente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventar nuevas tecnologías en el futuro.</li> </ul>

III. **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE**

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
<p><b>Jugando al futuro</b></p>	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <p>✓ <b>Actividad de inicio:</b> La maestra inicia esta sesión indicando que deben guardar silencio y prestar atención, nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y acuerdos para la hora de juego libre en los sectores, cada niño elige de manera libre su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector. Establecemos con los niños el tiempo y el espacio donde jugarán. Recordamos las normas de convivencia.</p> <p>✓ <b>Actividad de desarrollo:</b> Por grupos los niños se dirigen al sector en el que permanecerán durante todo el juego. Los niños marcan su asistencia en el cartel. Se colocarán adelante de la pizarra y se realiza la técnica del museo en el cual observaran lo que construyen o armaron sus compañeros y verbalizaran y contarán todo el grupo del sector a que jugaron le gusto el juego que realizo. Anunciamos el cierre utilizando una pandereta, mientras cantamos la canción “A guardar los juguetes a guardar”</p> <p>✓ <b>Actividad de cierre:</b> En asamblea la docente realiza preguntas a los niños: ¿A que jugaron el día de hoy? ¿Con que material jugaron? ¿Por qué elegiste ese juguete? Los niños comentan sus experiencias. La docente aprovecha para conversar con los niños sobre la importancia de poder elegir nuestros juguetes. En grupo por sector dibujaran a que jugaron y que materiales utilizaron.</p>	<p>Pizarra</p> <p>Crayola</p> <p>Plumones</p> <p>Hoja bond.</p>

## Sesión de aprendizaje 13

I. **Título:** Mis juegos preferidos

II. **Dimensión e indicadores**

DIMENSIÓN	INDICADOR
Sector de dramatización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayuda a desarrollar la expresión verbal.</li> </ul>

III. **SITUACION DE APRENDIZAJE**

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
<p><b>Mis juegos preferidos</b></p>	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <p>✓ <b>Actividad de inicio:</b> La maestra inicia esta sesión indicando que deben guardar silencio y prestar atención, nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y acuerdos para la hora de juego libre en los sectores, cada niño elige de manera libre su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector. Establecemos con los niños el tiempo y el espacio donde jugarán. Recordamos las normas de convivencia.</p> <p>✓ <b>Actividad de desarrollo:</b> Por grupos los niños se dirigen al sector en el que permanecerán durante todo el juego. Los niños marcan su asistencia en el cartel. Los niños eligen sus medallas de acuerdo al sector. Los niños juegan libremente en el sector. Los niños interactúan con todos los materiales del sector. La docente observa el desenvolvimiento y cualquier dificultad que se presente. Anunciamos el cierre utilizando una pandereta, mientras cantamos la canción “A guardar los juguetes a guardar”</p> <p>✓ <b>Actividad de cierre:</b> En asamblea la docente realiza preguntas a los niños: ¿A que jugaron el día de hoy? ¿Con que material jugaron? ¿Por qué elegiste ese juguete? Los niños comentan sus experiencias. La docente aprovecha para conversar con los niños sobre la importancia de poder elegir nuestros juguetes y el cuidado que debemos tener con ellos. ¿Dejaron los juguetes en su lugar? Dejamos que los niños se expresen libremente. Los niños representan a través del dibujo lo que hicieron en el sector.</p>	<p>Pizarra</p> <p>Crayola</p> <p>Plumones</p> <p>Hoja bond.</p>

## Sesión de aprendizaje 14

I. **Título:** Comparto con mis amigos

II. **Dimensión e indicadores**

DIMENSIÓN	INDICADOR
Sector de dramatización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promueve el compañerismo y ayuda a eliminar la timidez.</li> </ul>

III. **SITUACION DE APRENDIZAJE**

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
<b>Comparto con mis amigos</b>	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <p>✓ <b>Actividad de inicio:</b> La maestra inicia esta sesión indicando que deben guardar silencio y prestar atención, nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y acuerdos para la hora de juego libre en los sectores, cada niño elige de manera libre su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector. Establecemos con los niños el tiempo y el espacio donde jugarán. Recordamos las normas de convivencia.</p> <p>✓ <b>Actividad de desarrollo:</b> Cada niño por afinidad elegirá su sector, del mismo modo en este caso la docente también podrá formar parte del grupo, pero cambiará de sector cada 8 minutos, luego colocará su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector. Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonará una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonará la canción “a guardar”.</p> <p>✓ <b>Actividad de cierre:</b> En grupo por sector dibujaran a que jugaron y que materiales utilizaron. Se sentarán en semicírculo verbalizaran y uno por grupo contarán a que jugaron y con quienes jugaron, si le gusto el juego que realizaran y como fue la experiencia de compartir el juego con sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra</li> <li>• Crayola</li> <li>• Plumones</li> <li>• Pinceles</li> <li>• Témperas</li> <li>• Plastilina</li> <li>• Colores</li> <li>• Hoja bond.</li> </ul>

## Sesión de aprendizaje 15

I. **Título:** Valorando mi esfuerzo

II. **Dimensión e indicadores**

DIMENSIÓN	INDICADOR
Sector de dramatización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayuda a entender y valorar la importancia de ser constante en el trabajo.</li> </ul>

III. **SITUACION DE APRENDIZAJE**

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
<b>Valorando mi esfuerzo</b>	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <p>✓ <b>Actividad de inicio:</b> Nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y que acuerdos proponemos palabras mágicas a nuestras necesidades previstas que sucedió en conflictos anteriores (fortaleciendo una por semana, Gracias) para la hora de juego libre en los sectores.</p> <p>✓ <b>Actividad de desarrollo:</b> Cada niño elige de manera libre su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector. Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonara una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonara la canción “a guardar”.</p> <p>✓ <b>Actividad de cierre:</b> Se sentarán en semicírculo verbalizaran y contarán a todo el grupo a que jugaron y con quienes jugaron y si ocurrió algún conflicto, cada grupo compartirá su experiencia, dibujan lo que jugaron y construyeron o crearon, pegándolo en la pizarra de acuerdo al color de su sector.</p>	<p>Pizarra</p> <p>Crayola</p> <p>Plumones</p> <p>Hoja bond.</p>

### Referencias

- ✓ Ministerio de Educación (2015). *Rutas de Aprendizaje de Personal social*. Lima-Perú.
- ✓ Ministerio de Educación (2009). *Guía metodológica de juego libre en los sectores*. Lima-Perú

**ANEXOS**







